漫！动作！人体动态漫画素描技法超级大全

绘漫堂／编著







近 400 个人物动作 360° 全视角解析，漫画动作绘制参考全集，学漫画必备！

141 个基础动作示范：自然站姿、背手站姿、叉腰站姿、自然走路、赶路、走楼梯、小跑、快跑、奔跑、坐在地上、坐在椅子上、坐在沙发上、膝盖并拢蹲、膝盖分开蹲、双膝跪地、单膝跪地、仰卧、俯卧、侧卧、跳跃、摔倒、空翻、提东西等；

91 个日常动作示范：打招呼、吃饭、喝水、骑车、洗漱、梳头、化妆、穿衣、切菜、炒菜、上菜、看书、玩游戏、唱歌、拍照等；

77 个体育动作示范：瑜伽、健身操、仰卧起坐、俯卧撑、引体向上、举哑铃、足球、篮球、网球、棒球、体操、芭蕾、街舞、游泳、滑冰、跳水、冲浪、赛马等；

33 个战斗动作示范：拳击、空手道、跆拳道、剑术、刀法、飞行、变身、念咒、射击、狙击等。

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

VISIT...

LANZAROTE Caliente.com

目录

封面
扉页
内容提要
绘制漫画动作的基本要点
漫画人体的基本结构
通过简化骨骼来表现人物动态
不同性别、不同年龄角色的动作差异
效果线可以使动作更加生动
空间构图对强化动态的作用
Part1 基础动作
1 站立
站立动作的绘画要点
1.1 自然站姿
1.1.1 双脚并拢的站姿
1.1.2 双脚叉开的站姿
1.1.3 放松站立的姿态
1.1.4 稍息站立的姿态
1.1.5 挺胸昂首的站姿
1.2 背手站姿
1.2.1 俏皮可爱的背手站姿
1.2.2 气派的背手站姿
1.3 叉腰站姿
1.3.1 双手叉腰的站姿
1.3.2 单手叉腰的站姿
1.3.3 上气不接下气的叉腰站姿
1.3.4 手搭腰间的妩媚站姿

1.4 其他站姿
1.4.1 背靠着墙的站姿
1.4.2 斜倚着墙的站姿
1.4.3 单手扶墙的站姿
1.4.4 双手撑着桌面的站姿
1.4.5 单手撑着桌面的站姿
1.4.6 内八字的萌系站姿
1.4.7 模特风的站姿
2 走路
走路动作的绘画要点
2.1 自然走路
2.1.1 慢步前行的动作
2.1.2 大步迈进的动作
2.1.3 优雅行路的动作
2.2 赶路
拿着皮包前往车站的动作
2.3 走楼梯
2.3.1 缓步上楼梯的动作
2.3.2 逐阶下楼梯的动作
2.3.3 跨步上楼梯的动作
2.4 其他走路姿态
2.4.1 欢快走路的动作
2.4.2 标准模特步的动作
2.4.3 迈正步的动作
2.4.4 边走路边打电话的动作
3 跑步动作
跑步动作的绘画要点
3.1 小跑
3.1.1 慢跑的动作
3.1.2 欢快小跑的动作

3.1.3 蹦跳跑步的动作
3.2 快跑
3.2.1 大步向前跑的动作
3.2.2 边跑边回头看的动作
3.2.3 追赶公交车的动作
3.2.4 背着书包赶往学校的动作
3.3 奔跑
3.3.1 全力冲刺的动作
3.3.2 双脚腾空的飞跑动作
3.4 其他跑步动作
3.4.1 狼狈逃跑的动作
3.4.2 夸张地摆臂跑的动作
4 坐姿
坐姿的绘画要点
4.1 坐在地上
4.1.1 抱着膝盖坐在地上的姿态
4.1.2 扶着膝盖坐在地上的姿态
4.1.3 撇腿坐在地上的动作
4.1.4 盘腿坐在地上的姿态
4.1.5 侧扶地面的美人坐姿态
4.1.6 双腿叉开坐在地上的姿态
4.1.7 双手撑住身体坐着的姿态
4.2 坐在椅子上
4.2.1 端坐在椅子上的姿态
4.2.2 手撑膝盖坐着的姿态
4.2.3 靠着椅背的姿态
4.2.4 单手搭在椅背上的姿态
4.2.5 双手撑在椅子上的姿态
4.2.6 手肘撑在膝盖上的姿态
4.2.7 托腮坐着的姿态

4.2.8 搭腿坐在椅子上的姿态
4.2.9 小腿斜放的姿态
4.2.10 双手交叠搭在扶手上的姿态
4.3 坐在沙发上
4.3.1 靠在沙发背上的姿态
4.3.2 蜷坐在沙发里的姿态
4.3.3 搭腿坐在沙发上的姿态
4.3.4 手肘撑在沙发上的姿态
4.3.5 坐在沙发扶手上的姿态
4.4 其他坐姿
4.4.1 坐在小圆凳上的姿态
4.4.2 坐在靠背小凳上的姿态
4.4.3 坐在桌子上的姿态
4.4.4 坐在酒吧椅上的姿态
4.4.5 坐在充气坐垫上的姿态
4.4.6 坐在瑜伽球上的姿态
5 蹲跪
蹲跪动作的绘画要点
5.1 膝盖并拢蹲
5.1.1 托腮蹲着的动作
5.1.2 手放在膝盖上蹲着的动作
5.1.3 指尖扶地蹲着的动作
5.1.4 蹲着捡东西的动作
5.1.5 蹲着逗猫的动作
5.2 膝盖分开蹲
5.2.1 手肘架在膝盖上蹲着的动作
5.2.2 蹲着玩耍的动作
5.2.3 手臂撑在膝盖上蹲着的动作
5.2.4 双腿一高一低蹲着的动作
5.3 双膝跪地

5.3.1 正跪的动作
5.3.2 跪拜的动作
5.3.3 跪地祈祷的动作
5.3.4 跪立转身的动作
5.4 单膝跪地
5.4.1 跪地求婚的动作
5.4.2 单膝跪地的动作
5.4.3 踉跄跪倒的动作
6 躺卧
躺卧动作的绘画要点
6.1 仰卧
6.1.1 躺成“大”字的姿态
6.1.2 双手放在胸前仰卧的姿态
6.1.3 单手搭在头侧仰卧的姿态
6.1.4 双手抱头仰躺的姿态
6.1.5 用手肘撑起上半身的姿态
6.1.6 双手搭在头侧仰卧的姿态
6.2 俯卧
6.2.1 手肘撑起上半身的姿态
6.2.2 双手撑起上半身的姿态
6.2.3 抱着枕头俯卧的姿态
6.2.4 以手臂为枕俯卧的姿态
6.2.5 手掌和膝盖撑地的姿态
6.2.6 翘起小腿俯卧的姿态
6.3 侧卧
6.3.1 枕着手臂睡的姿态
6.3.2 搂着抱枕侧卧的姿态
6.3.3 手搭在头侧侧卧的姿态
6.3.4 单手撑头侧卧的姿态
6.3.5 单手撑起身体侧卧的姿态

7 跳跃
跳跃动作的绘画要点
7.1 向前跳跃
7.1.1 双腿向前跳跃的动作
7.1.2 跨步向前跳跃的动作
7.1.3 跳过沟壑的动作
7.1.4 跳格子的动作
7.2 向上跳起
7.2.1 单脚起跳的动作
7.2.2 高兴地单脚跳的动作
7.2.3 脚尖向外跳起的动作
7.2.4 屈膝腾空而起的动作
7.3 其他跳跃动作
7.3.1 轻快地跳上台阶的动作
7.3.2 用力蹦上台阶的动作
7.3.3 纵身跃下的动作
7.3.4 张臂跳下的动作
7.3.5 跳箱子的动作
7.3.6 帅气地跳过障碍的动作
8 其他基础动作
其他动作的绘画要点
8.1 摔倒
8.1.1 被石头绊倒
8.1.2 被香蕉皮滑倒
8.1.3 被人推倒
8.2 拉伸和扭转身体
8.2.1 扭身向后看的动作
8.2.2 转身展现身材的动作
8.2.3 舒展身体的动作
8.2.4 伸懒腰的动作

8.2.5 弯腰撑膝盖的动作
8.2.6 身体侧弯的动作
8.2.7 身体向前倾的动作
8.2.8 身体向后仰的动作
8.3 空翻
8.3.1 前空翻的动作
8.3.2 后空翻的动作
8.3.3 前手翻的动作
8.3.4 后手翻的动作
8.3.5 侧翻
8.4 其他动作
8.4.1 推门而入的动作
8.4.2 侧身关门的动作
8.4.3 拉开窗户的动作
8.4.4 推开窗户的动作
8.4.5 抬纸箱的动作
8.4.6 拎着篮子的动作
8.4.7 提着水桶的动作
8.4.8 扛袋子的动作
8.4.9 背双肩包的动作
8.4.10 挎单肩包的动作
Part2 日常动作
1 生活动作
生活动作的绘画要点
1.1 打招呼
1.1.1 招手的动作
1.1.2 挥臂的动作
1.1.3 敬礼的动作
1.1.4 鞠躬的动作
1.1.5 握手的动作

1.1.6 击掌的动作
1.1.7 抱拳的动作
1.1.8 拥抱的动作
1.2 吃饭
1.2.1 用筷子的动作
1.2.2 喝汤的动作
1.2.3 端着碗的动作
1.2.4 用刀叉的动作
1.2.5 抓零食吃的动作
1.2.6 喂饭的动作
1.3 啜饮
1.3.1 喝瓶装水的动作
1.3.2 喝中式茶的动作
1.3.3 优雅地喝红茶的动作
1.3.4 用高脚杯喝红酒的动作
1.3.5 用浅碟香槟杯饮香槟的动作
1.3.6 用酒盅品酒的动作
1.3.7 双手捧杯敬酒的动作
1.3.8 用大碗豪爽地喝酒的动作
1.3.9 双手抱着马克杯喝咖啡的动作
1.4 驾车
1.4.1 骑自行车的动作
1.4.2 骑电瓶车的动作
1.4.3 骑摩托车的动作
1.4.4 开汽车的动作
2 梳洗打扮
梳洗打扮动作的绘画要点
2.1 洗漱
2.1.1 用洗面奶洗脸的动作
2.1.2 拿着杯子刷牙的动作

2.1.3 冲淋浴的动作
2.1.4 清洗头发的动作
2.1.5 在浴缸里泡澡的动作
2.1.6 用浴巾擦干身体的动作
2.2 梳理头发
2.2.1 用木梳梳理长发的动作
2.2.2 用手随意抓出发型的动作
2.2.3 用电吹风吹头发的动作
2.2.4 用发胶做发型的动作
2.2.5 扎马尾辫的动作
2.2.6 编麻花辫的动作
2.3 化妆
2.3.1 照镜子的动作
2.3.2 描眉的动作
2.3.3 涂唇膏的动作
2.3.4 扑粉的动作
2.2.5 戴耳环的动作
2.3.6 戴项链的动作
2.3.7 戴戒指的动作
2.3.8 戴手表的动作
2.4 穿衣打扮
2.4.1 在镜前试衣服的动作
2.4.2 穿上衣的动作
2.4.3 坐着穿裤子的动作
2.4.4 拉上背后拉链的动作
2.4.5 系领带的动作
2.4.6 拉拉链的动作
2.4.7 扎裤带的动作
2.4.8 穿长筒袜的动作
2.4.9 穿高跟鞋的动作

2.4.10 系鞋带的动作
2.4.10 脱衣服的动作
3 烹饪
烹饪动作的绘画要点
3.1 切菜
3.1.1 熟练切丝的动作
3.1.2 小心翼翼下刀的动作
3.1.3 用双手拿刀剁肉的动作
3.2 炒菜
3.2.1 哼着歌拨弄菜的动作
3.2.2 用两只手颠勺的动作
3.2.3 用炒勺翻炒的动作
3.3 上菜
3.3.1 盛饭的动作
3.3.2 双手端盘子的动作
3.3.3 用托盘上菜的动作
3.3.4 仔细摆桌的动作
4 休闲娱乐
休闲娱乐动作的绘画要点
4.1 看书
4.1.1 单手拿着杂志阅读的动作
4.1.2 展开杂志阅读的动作
4.1.3 托腮看书的动作
4.1.4 躺在床上看书的动作
4.1.5 趴在地毯上看书的动作
4.1.6 侧躺着翻书的动作
4.1.7 端坐着读书的动作
4.2 玩电子游戏
4.2.1 用手柄玩对战游戏的动作
4.2.2 用掌机玩游戏的动作

4.2.3 玩手机游戏的动作
4.2.4 玩体感游戏的动作
4.2.5 玩街机的动作
4.3 唱卡拉OK
4.3.1 抒情歌唱的动作
4.3.2 全力歌唱的动作
4.3.3 用手鼓炒热气氛的动作
4.4 拍照
4.4.1 用手机自拍的动作
4.4.2 双手举着单反相机自拍的动作
4.4.3 随意拍照的动作
4.4.4 全神贯注抓拍的动作
4.5 其他娱乐
4.5.1 滑轮滑的动作
4.5.2 玩滑板的动作
4.5.3 放烟花的动作
4.5.4 玩遥控玩具的动作
4.5.5 写生绘画的动作
Part3 体育动作
1 健身运动
健身动作的绘画要点
1.1 徒手健身
1.1.1 做瑜伽的动作
1.1.2 跳健身操的动作
1.1.3 做仰卧起坐的动作
1.1.4 做俯卧撑的动作
1.2 器械健身
1.2.1 用健身球健身的动作
1.2.2 举哑铃锻炼的动作
1.2.3 做引体向上的动作

1.2.4 用臂力器锻炼的动作
2 球类运动
球类运动动作的绘画要点
2.1 足球
2.1.1 颠球
2.1.2 带球
2.1.3 铲断
2.1.4 射门
2.1.5 扑球
2.1.6 捧杯
2.2 篮球
2.2.1 运球
2.2.2 传球
2.2.3 上篮
2.2.4 投篮
2.2.5 扣篮
2.2.6 抢篮板
2.3 网球
2.3.1 发球
2.3.2 击球
2.3.3 扣杀
2.3.4 截击
2.3.5 双手挥拍
2.3.6 庆祝胜利
2.4 棒球
2.4.1 全力投球
2.4.2 击球
2.4.3 接球
2.4.4 滑垒
2.4.5 全垒打

3 体操运动
体操运动动作的绘画要点
3.1 基础体操
3.1.1 水平支撑
3.1.2 手倒立
3.1.3 下腰
3.1.4 转体
3.1.5 手翻
3.1.6 腾跃
3.1.7 落地
3.2 器械体操
3.2.1 悬垂
3.2.2 支撑
3.2.3 摆动
3.2.4 回环
3.3 艺术体操
3.3.1 彩带舞
3.3.2 跳跃转带
3.3.3 抛接双棒
3.3.4 单手托球
3.3.5 俯身钻圈
4 舞蹈运动
舞蹈动作的绘画要点
4.1 芭蕾舞
4.1.1 脚尖点地
4.1.2 单腿蹲
4.1.3 摆臂拉长
4.1.4 单脚旋转
4.1.5 剪刀步
4.1.6 托举

4.2 街舞
4.2.1 肩转
4.2.2 脚尖点地
4.2.3 单手撑踢腿
4.2.4 高飞腾跃
4.3 交谊舞
4.3.1 探戈
4.3.2 华尔兹
4.3.3 伦巴
4.4 啦啦队舞蹈
4.4.1 纵向劈腿
4.4.2 正面踢腿
4.4.3 跪地伸展
4.4.4 叉腰耍棍
5 水上运动
水上运动动作的绘画要点
5.1 游泳
5.1.1 自由泳
5.1.2 仰泳
5.1.3 蝶泳
5.1.4 蛙泳
5.1.5 花样游泳
5.2 其他水上运动
5.2.1 潜水
5.2.2 冲浪
5.2.3 跳水
6 其他运动
其他运动动作的绘画要点
6.1 冰上运动
6.1.1 速滑

6.1.2 花样滑冰
6.1.3 冰球
6.2 马上运动
6.2.1 赛马
6.2.2 马术表演
Part4 战斗动作
1 格斗技
格斗动作的绘画要点
1.1 徒手格斗
1.1.1 中国拳法
1.1.2 拳击
1.1.3 空手道
1.1.4 跆拳道
1.1.5 泰拳
1.2 兵器格斗
1.2.1 剑术
1.2.2 刀法
1.2.3 剑道
1.2.4 弓道
1.2.5 西洋剑
1.2.6 暗器
2 魔法动作
魔法动作的绘画要点
2.1 飞行
2.1.1 空中翱翔的姿态
2.1.2 骑着扫帚飞行的姿态
2.1.3 坐着飞毯飞行的姿态
2.1.4 腾云驾雾的姿态
2.2 施魔法
2.2.1 变身动作

2.2.2 打开魔法书的动作
2.2.3 念咒语的动作
2.2.4 布魔法阵的动作
2.2.5 用魔杖发射雷电的动作
2.2.6 徒手变物的动作
3 持枪动作
持枪动作的绘画要点
3.1 拿着手枪的动作
3.1.1 单手举枪的动作
3.1.2 双手举枪的动作
3.1.3 双手拿枪向前射击的动作
3.1.4 单手持枪射击的动作
3.1.5 拿枪躲在墙后的动作
3.1.6 换子弹的动作
3.2 拿着其他枪械的动作
3.2.1 拿着小型冲锋枪的动作
3.2.2 抱着机枪的动作
3.2.3 扛着机关炮的动作
3.2.4 狙击的动作

漫！动作！人体动态漫画素描技法超级大全

绘漫堂/编著

人民邮电出版社

北京

内容提要

怎样才能让笔下的人物“活”起来？这是漫画创作过程中最困扰绘画者的问题。画出灵动、逼真的人物动态，是塑造活灵活现的漫画角色的关键，也是难点所在。本书针对这一难题，以漫画人物的动态为主题，精心设计了大约400个人体动作，是一套图量巨大、案例丰富的漫画人物动态大全。

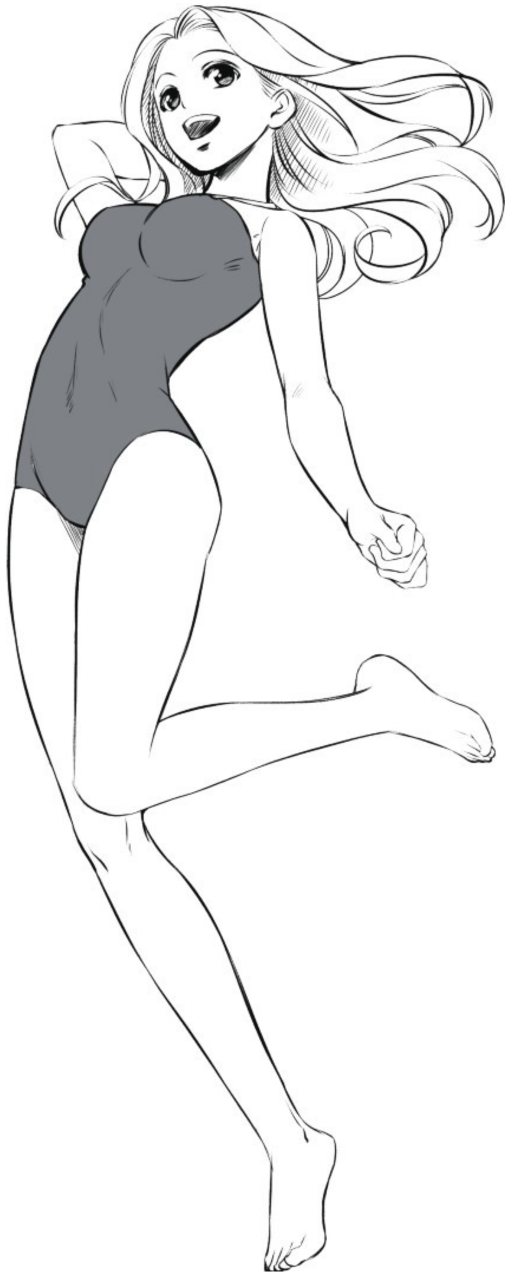
本书开门见山，系统地讲解了绘制漫画人物动作的基本要点，以使读者对人物动作的绘制形成一个整体而全面的认识；之后，又将人体动作分成四大类，包括站、走、跑、坐、蹲、跪、躺、跳等基础动作，打招呼，吃饭，啜饮、驾车、梳洗打扮、做饭、看书、玩游戏、唱歌、拍照等日常动作，健身、瑜伽、球类运动、做体操、舞蹈、游泳、滑冰、骑马等体育动作，以及格斗、魔法、持枪等战斗动作。每个案例中，不仅介绍了动作的绘制重点，还提供了正面、侧面、四分之三侧面、仰视、俯视等不同角度的样图，帮助读者透彻地掌握每种人体动作的绘制要义。

本书适合初、中级动漫技法学习者使用。通过本书的指导，读者可以创作出成熟、生动的漫画角色。

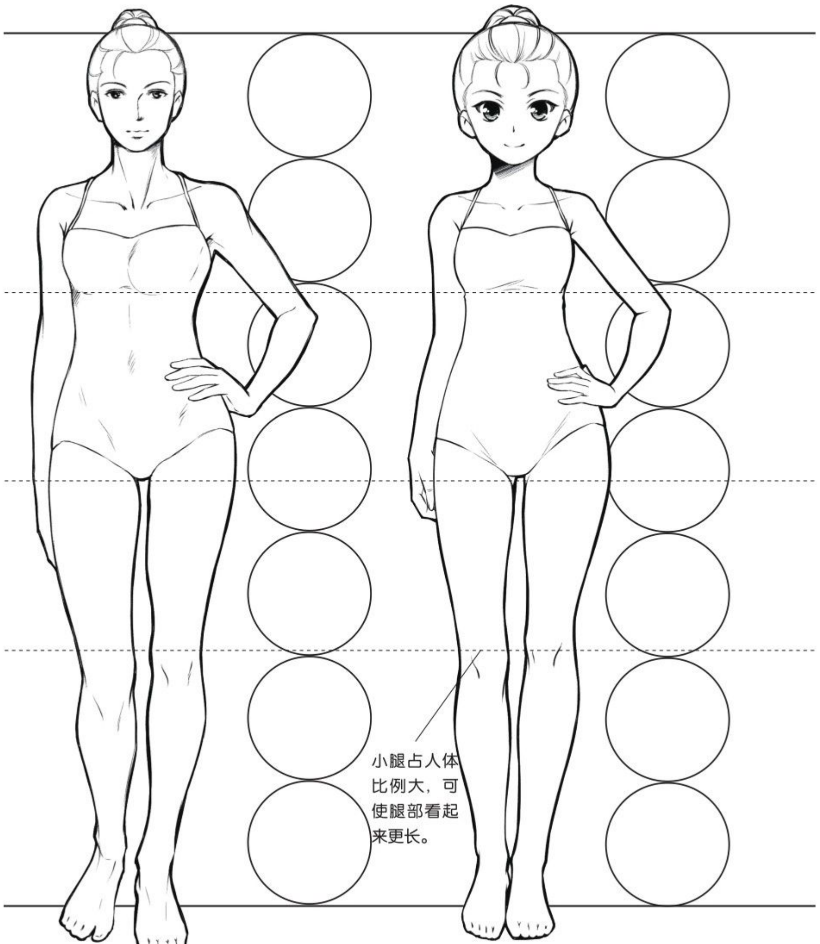
绘制漫画动作的基本要点

在学习绘制漫画人物的动作之前，我们首先来了解一下绘制人物动作的一些基本知识。



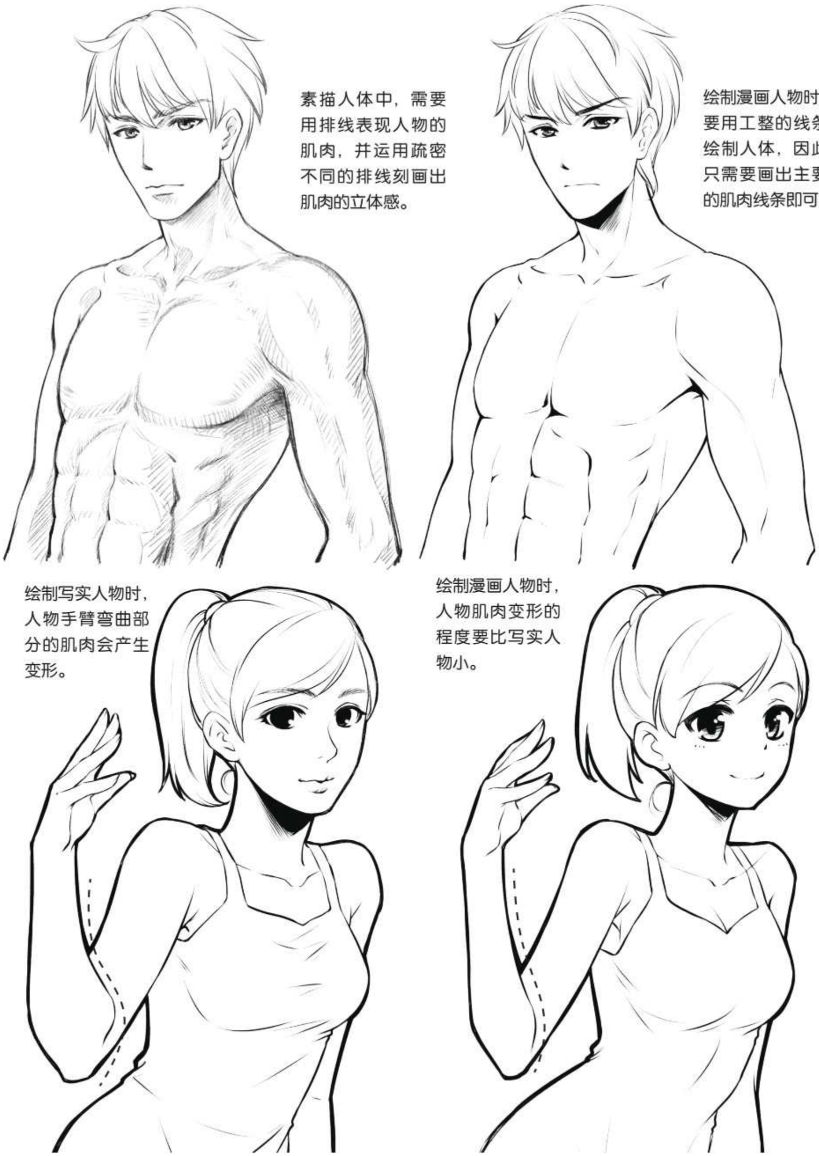


漫画人体的基本结构



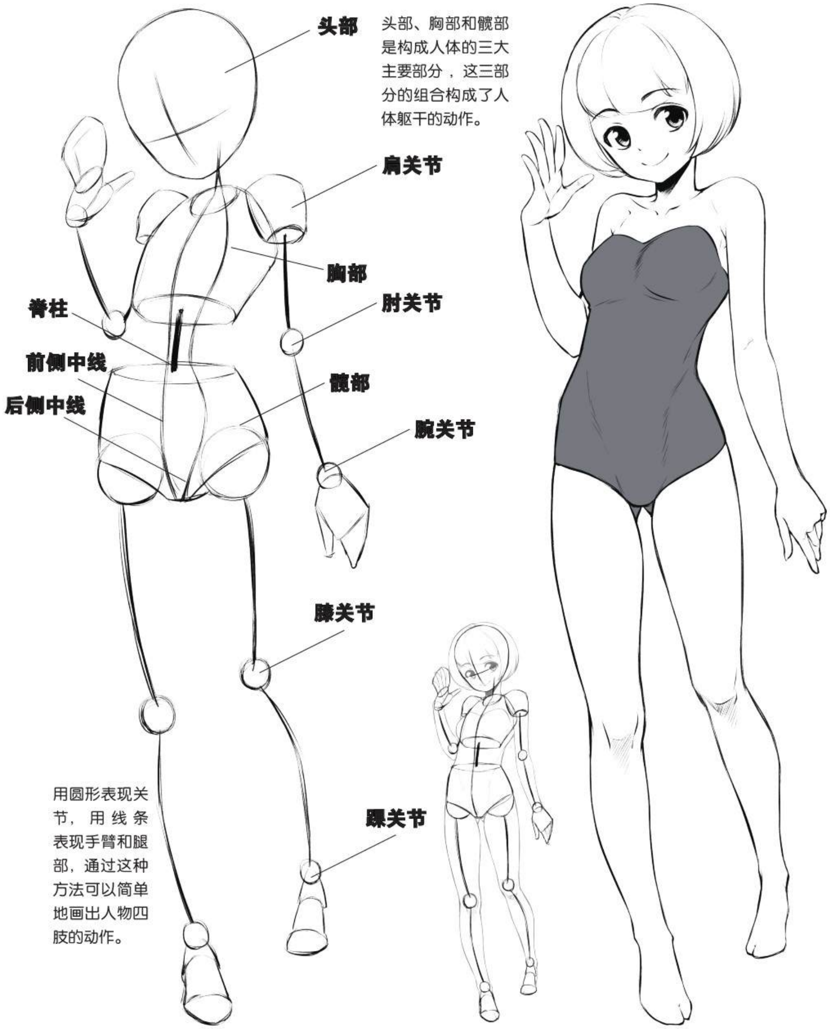
两者的头身比例相同。要想使漫画人物的身材比写实人物更加修长，可以加大漫画人物头部的比例，缩小其肩膀和胸部的体积。纤细的四肢可以使人物的身材更加修长。

写实人物与漫画人物的头身比差异

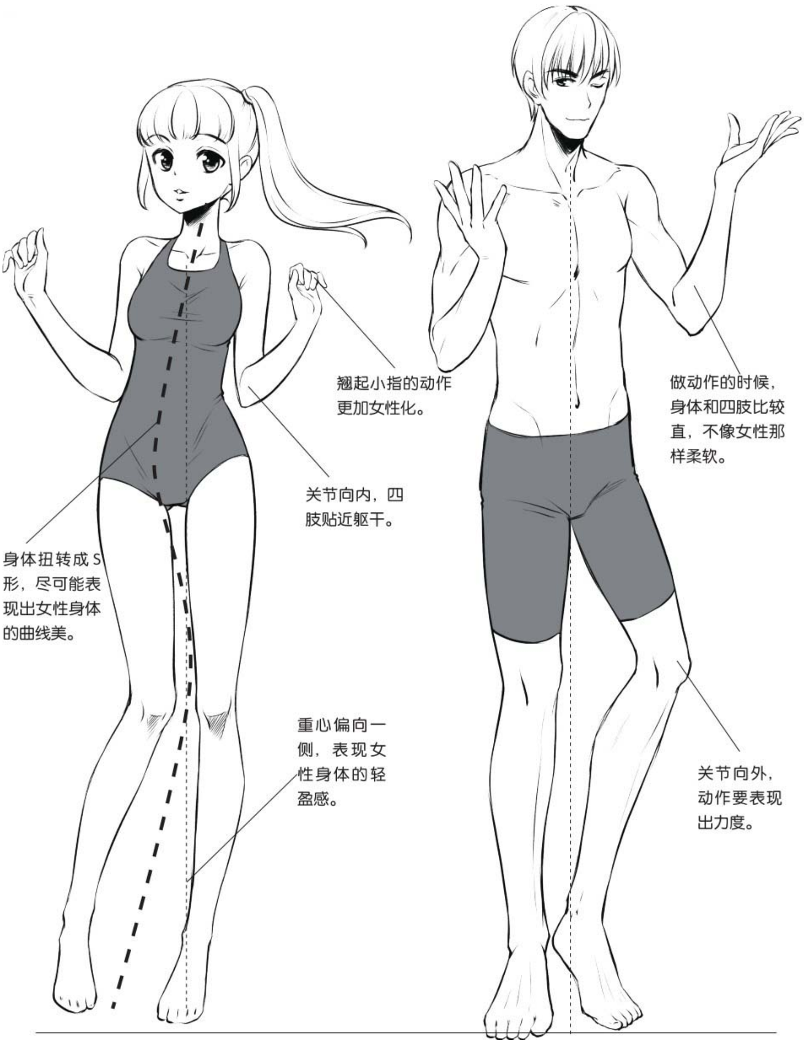


漫画人物肌肉的简化与变形

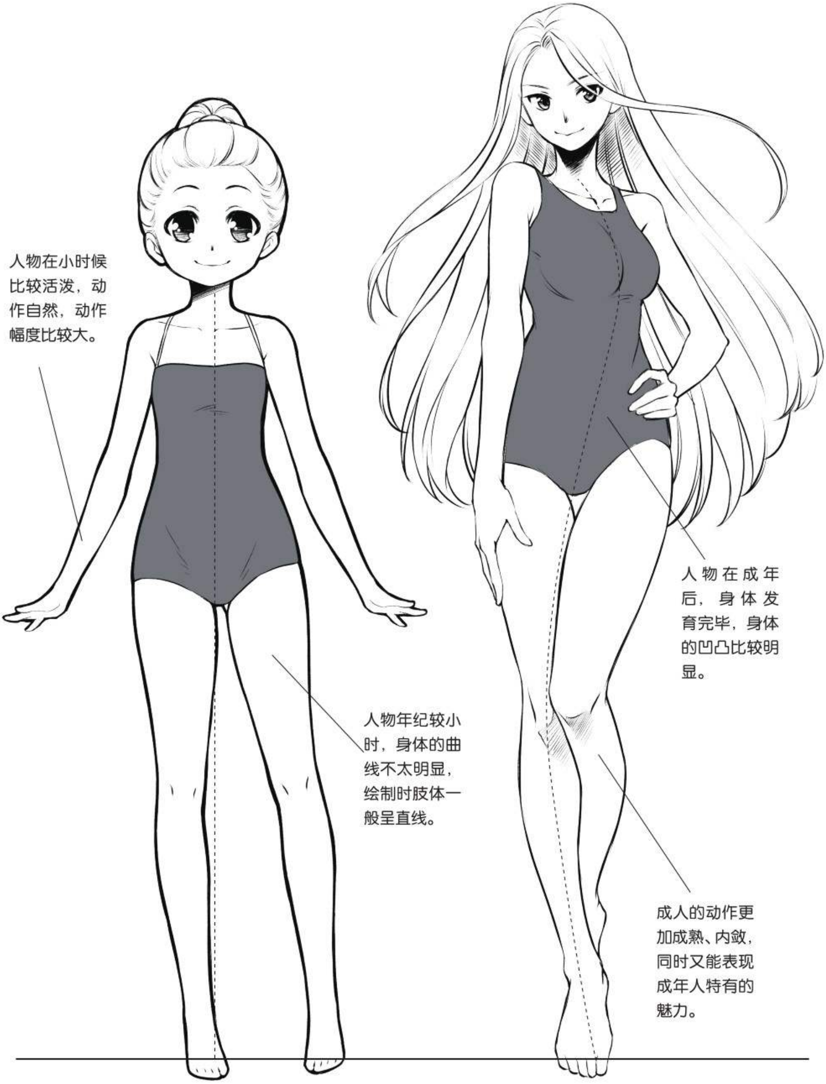
通过简化骨骼来表现人物动态



不同性别、不同年龄角色的动作差异



不同性别角色的动作差异



不同年龄角色的动作差异

效果线可以使动作更加生动





空间构图对强化动态的作用



绘制动作幅度较大的姿态时，如果选用普通的平视或正面角度，画面看起来会很死板，人物缺乏跃动感。

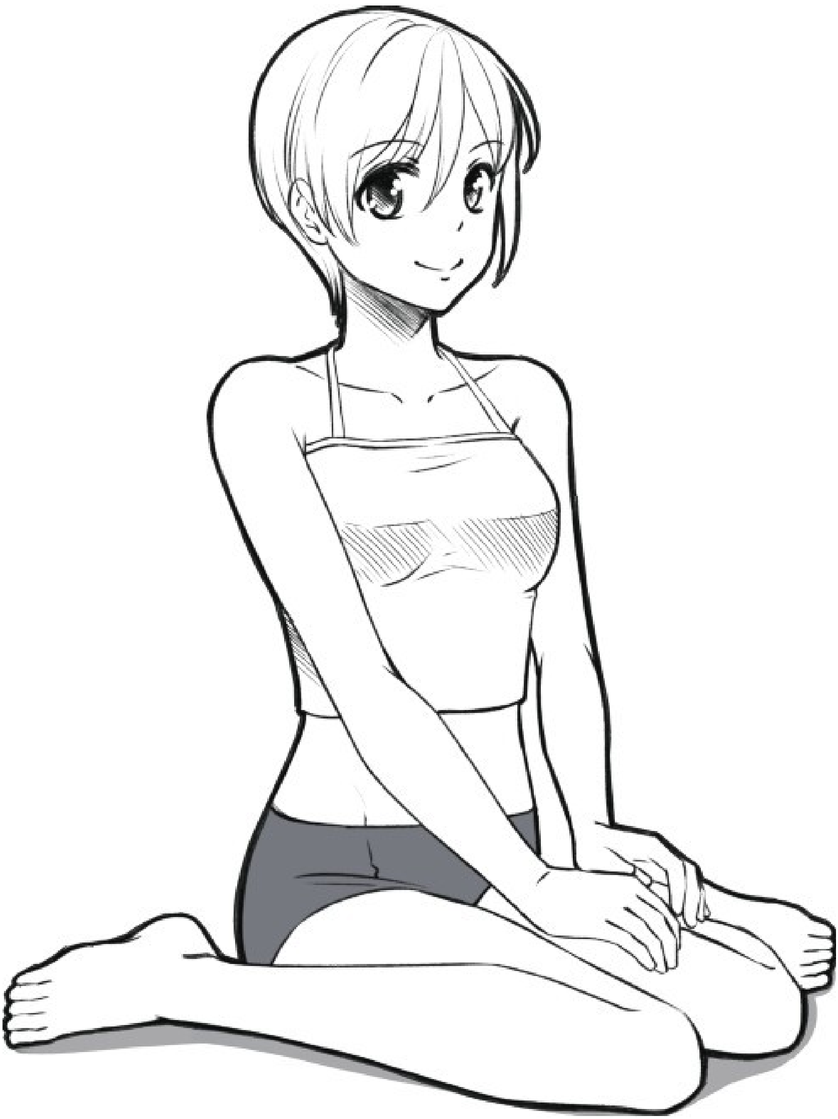


根据不同的动作选择不同的角度绘制，可以突出人物动态的瞬间，强调人物形体，给读者更加震撼的视觉效果。

采用仰视角度，人物的身体曲线更加明显，人物的腿部看起来更加修长，体型凹凸更加明显。

Part1 基础动作

基础动作是指人物肢体能做到的自然动作，这些基础动作是构成人物动作的根本。

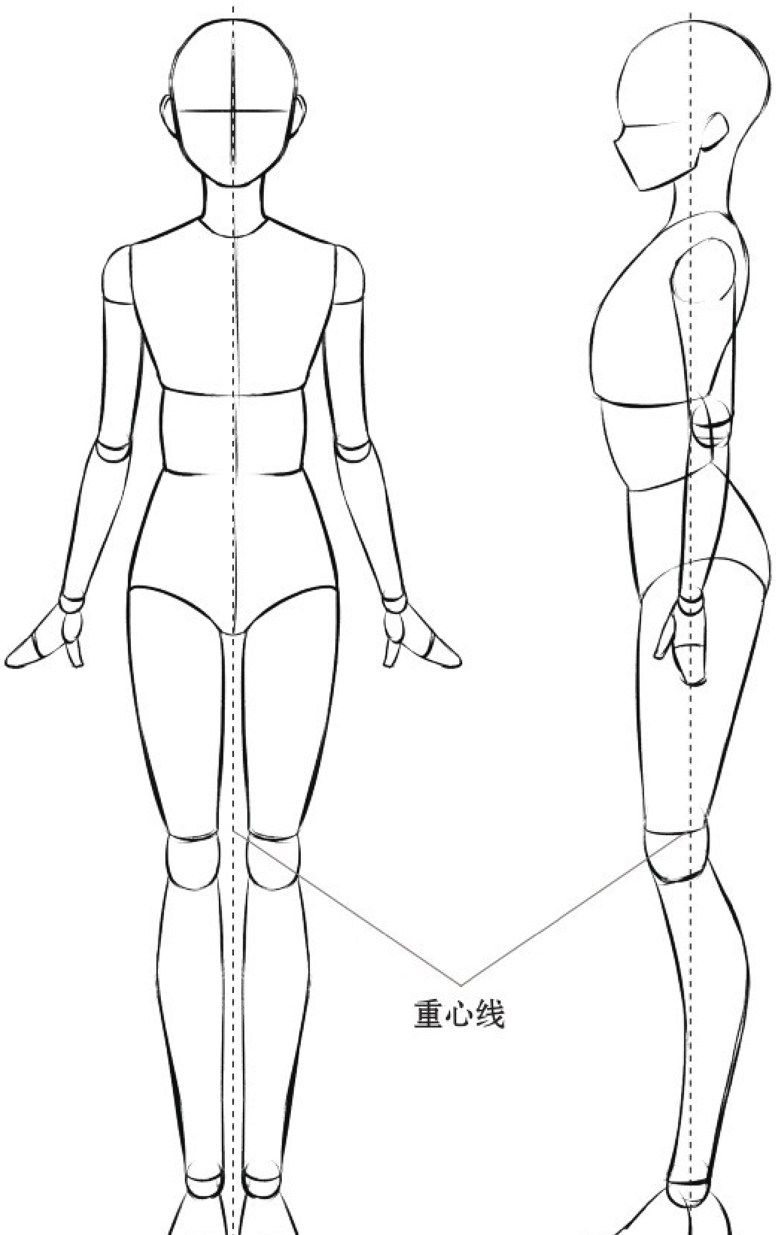




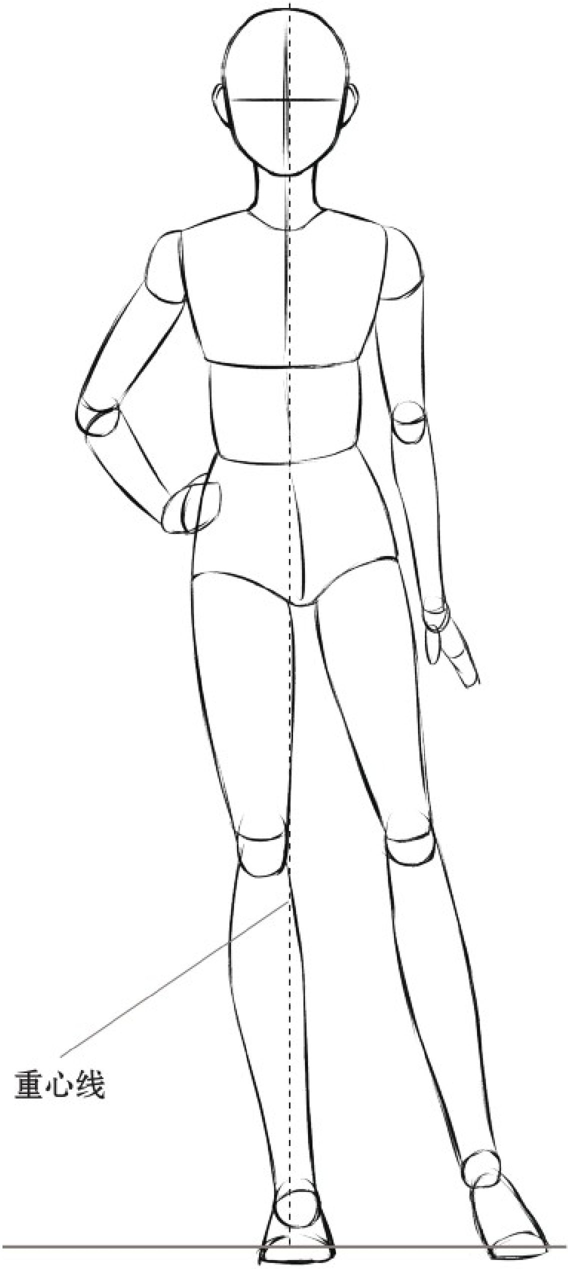
1 站立

站立是人的最基本的动作，是所有动作的起点，是研究人体重心的基础姿态。

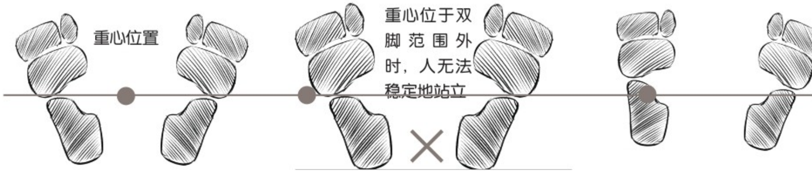
站立动作的绘画要点



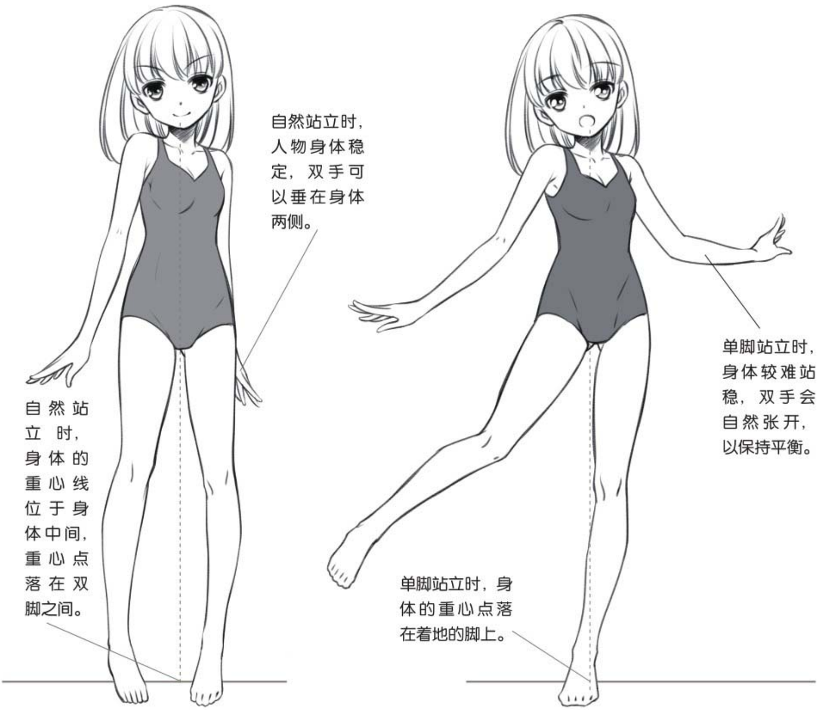
重心是绘制站立姿态的重点，在没有辅助的情况下，无论人物以怎样的姿势站立，身体重心都落在人物的双脚之间。



人的身体向一侧倾斜时，重心落在倾斜那一侧的脚上，仍旧处于双脚范围内。



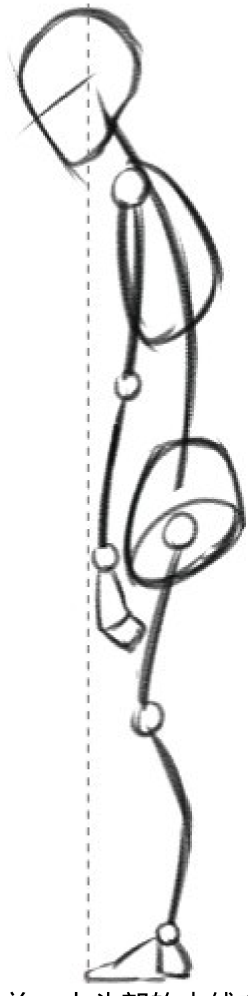
确定重心是绘制站立动作的重点



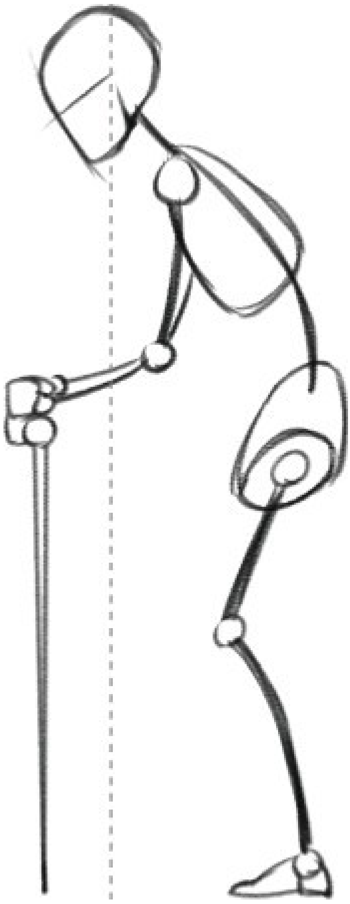
重心不是固定不变的



从侧面观察，身体站直时，由头部中线向下延伸的垂线即重心线，落在双脚中间。



脊柱弯曲时，头部向前，由头部的中线向下延伸的垂线落在脚部前侧，人物也可以保持平衡。



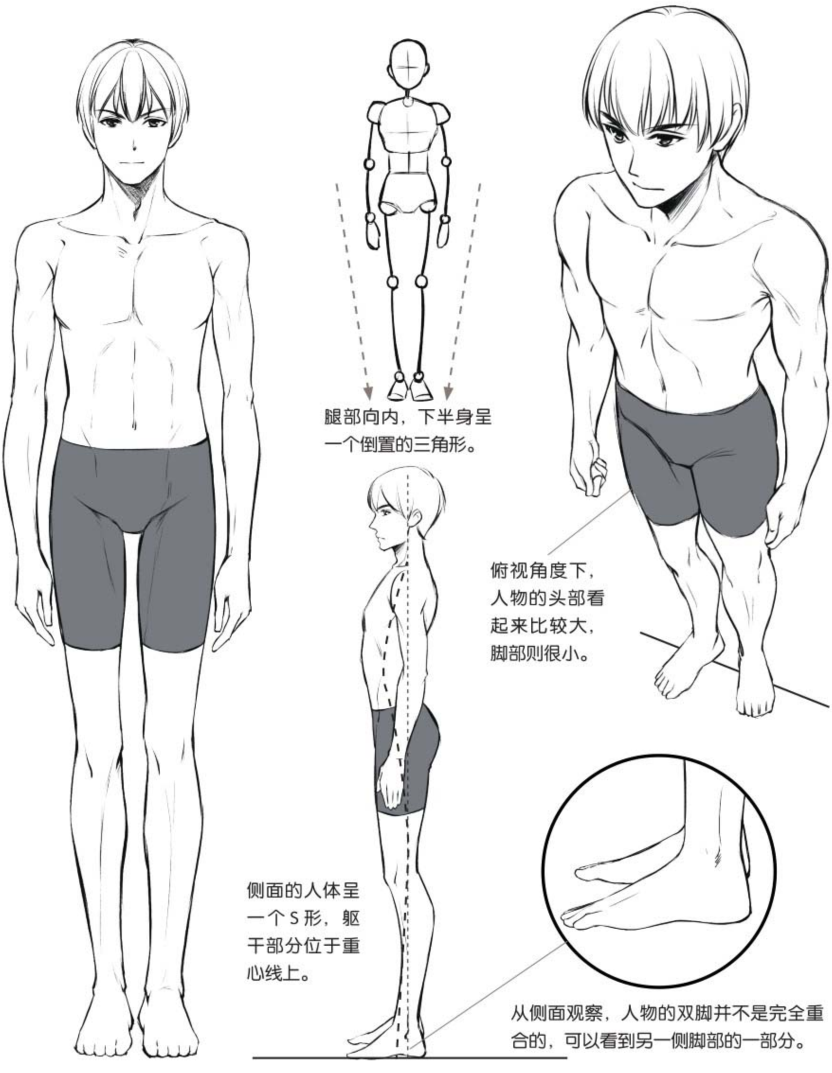
脊柱弯曲得比较严重时，头部中线的延伸线落在脚的外侧，人体就无法保持平衡，比如老年人由于重心不稳，故需要用拐杖支撑身体。

移动重心会影响人物的姿态

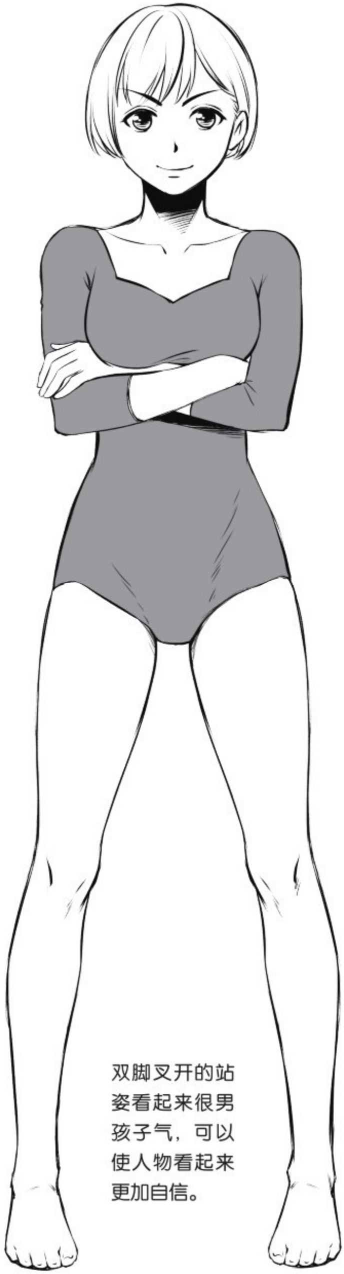
1.1 自然站姿

自然站立时，人体呈比较放松的状态，身体保持直立，重心落在双脚之间或某一只脚上。

1.1.1 双脚并拢的站姿


腿部向内，下半身呈
一个倒置的三角形。
俯视角度下，
人物的头部看
起来比较大，
脚部则很小。
侧面的人体呈
一个 S 形，躯
干部分位于重
心线上。
从侧面观察，人物的双脚并不是完全重
合的，可以看到另一侧脚部的一部分。

1.1.2 双脚叉开的站姿



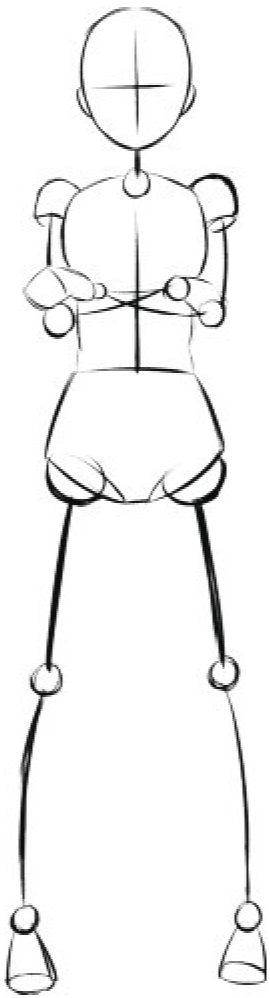
双脚叉开的站
姿看起来很男
孩子气，可以
使人物看起来
更加自信。



女性的胸部突出且很柔软，会遮挡住手臂的一部分，绘制时可以先画出被遮挡的部分，以使结构准确。



两脚分开，从侧面角度看，双脚之间的距离较大。





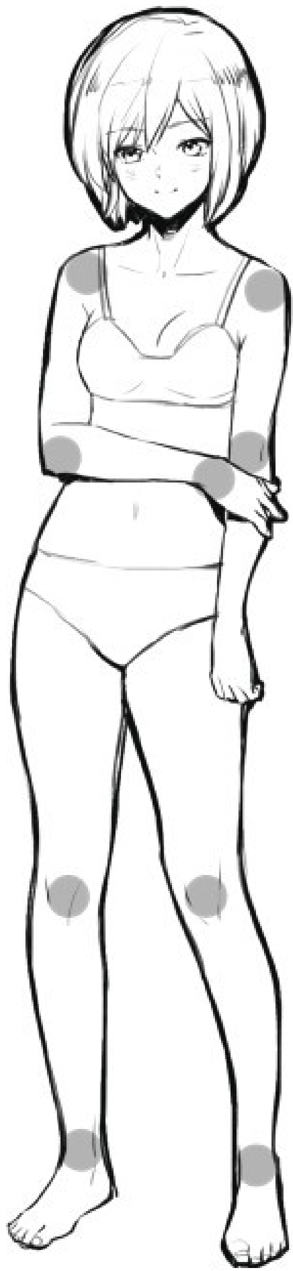
1.1.3 放松站立的姿态


着重表现腿部流畅的曲线，可以体现出放松的感觉。



头部与身体的中轴线之间成一定角度的钝角，能表现出略微驼背的放松感。


侧面看时，
膝盖部分
是微微弯
曲的，体
现出腿部
的放松。



从髋部开始，大腿向前突起，以保持身体的平衡。



从髋部开始，大腿向前突起，以保持身体的平衡。

1.1.4 稍息站立的姿态

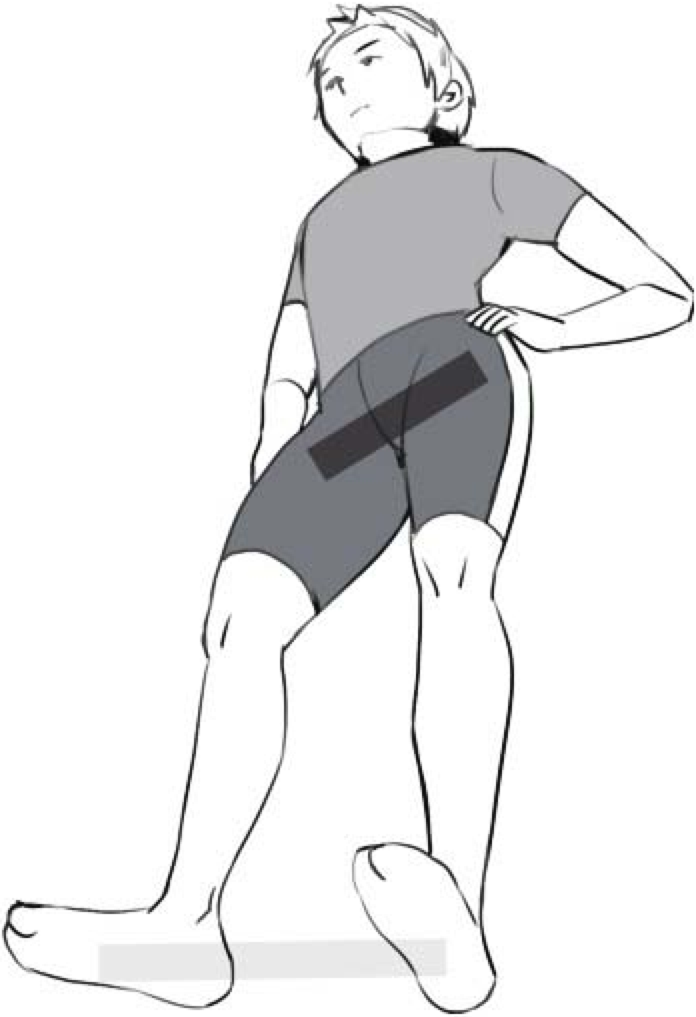

稍息时靠后的腿呈支撑状态，另一只腿略靠前，保持了身体的平衡。



稍息时，肩膀和髋部的连接线会分别向一侧靠拢。

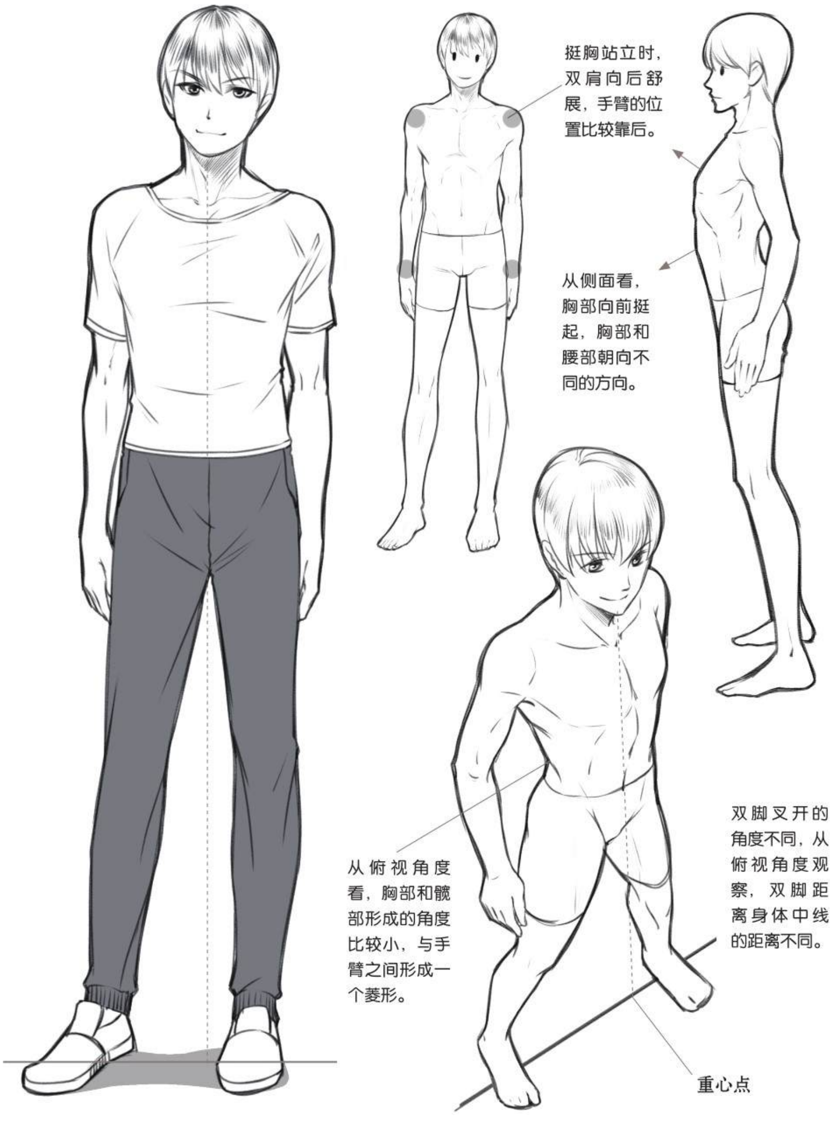

从侧面角度可以明显地画出腿的前后关系。





双脚脚跟的连接线与髋部两端的连线不平行。

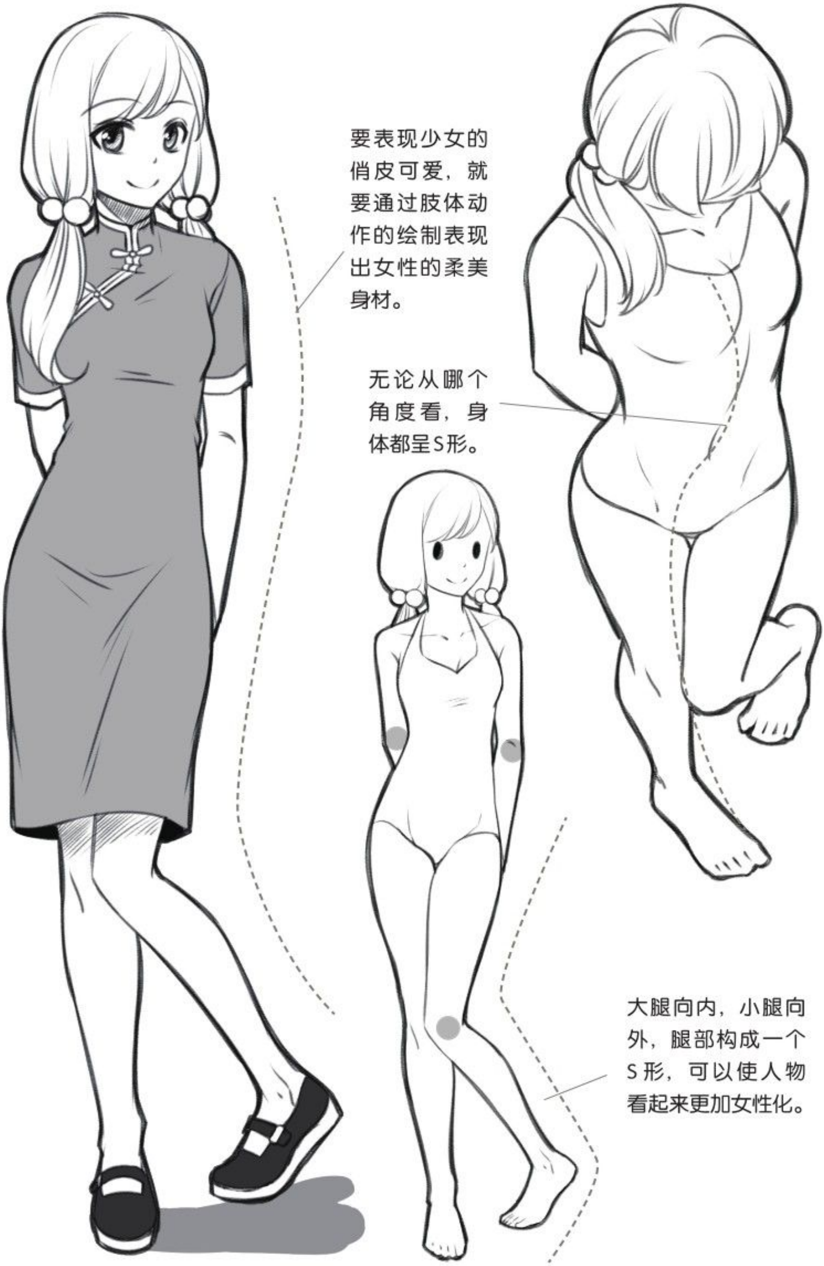
1.1.5 挺胸昂首的站姿



1.2 背手站姿

背着双手站立时，手臂后拉，肩膀向后侧舒展，从正面看，双手被身体遮挡住。

1.2.1 俏皮可爱的背手站姿


要表现少女的俏皮可爱，就要通过肢体动作的绘制表现出女性的柔美身材。
无论从哪个角度看，身体都呈S形。
大腿向内，小腿向外，腿部构成一个S形，可以使人物看起来更加女性化。



1.2.2 气派的背手站姿


因为人物背着手，所以手臂是弯曲的，绘制时要注意手肘处线条的方向。



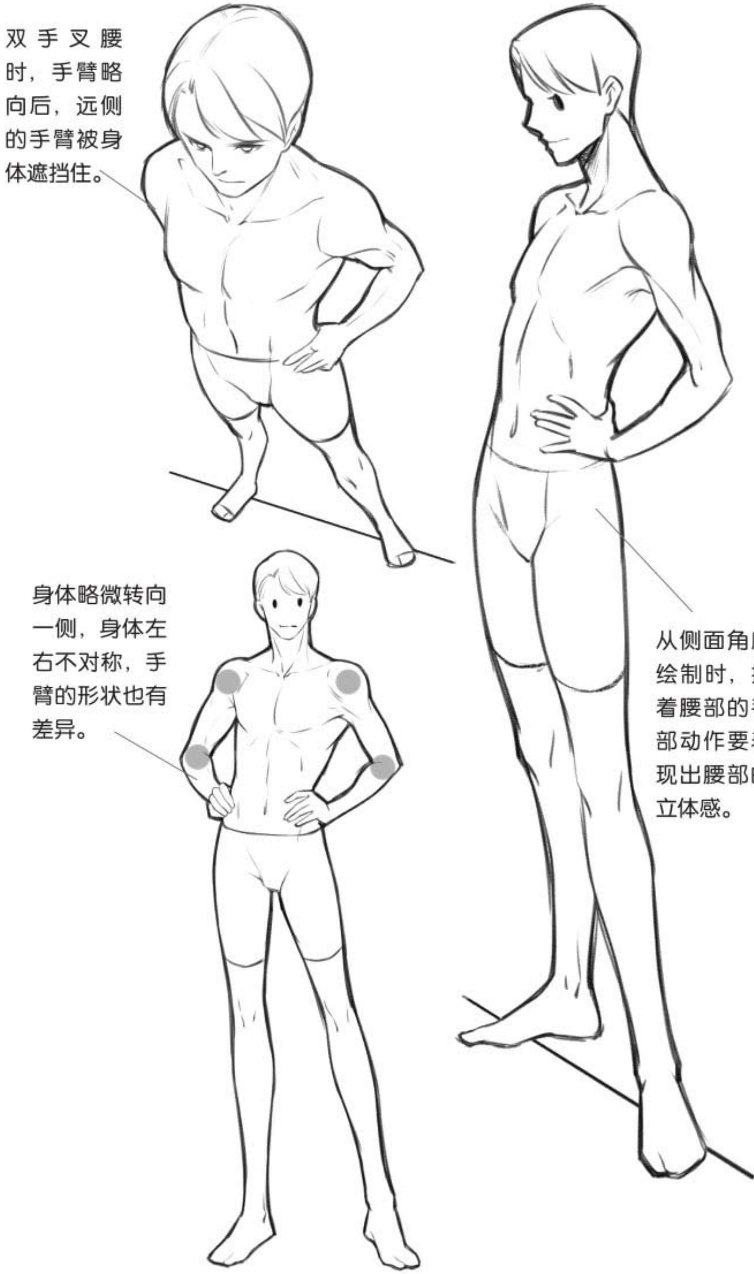
绘制侧面的人物站姿时，要注意背着的手的透视关系，通常前臂会有透视缩短的效果。

1.3 叉腰站姿

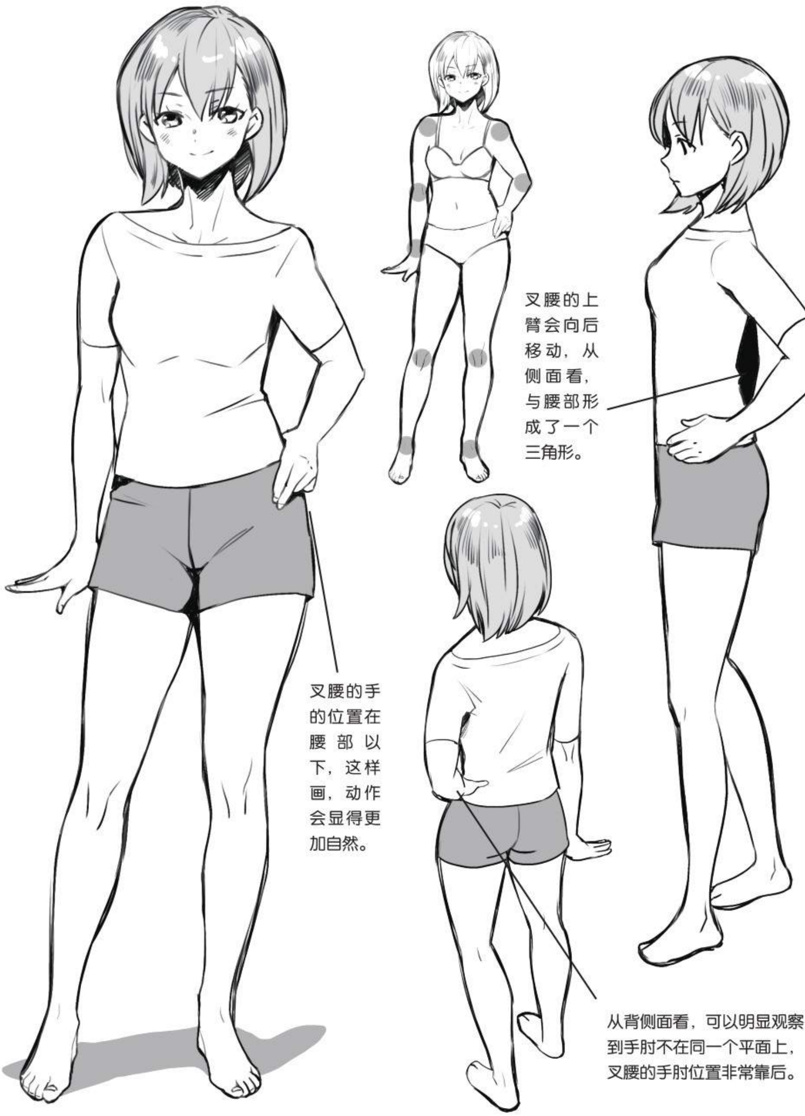
叉腰站立时，双臂向两侧或后侧伸开并弯成一定角度，双脚一般会自然叉开。

1.3.1 双手叉腰的站姿

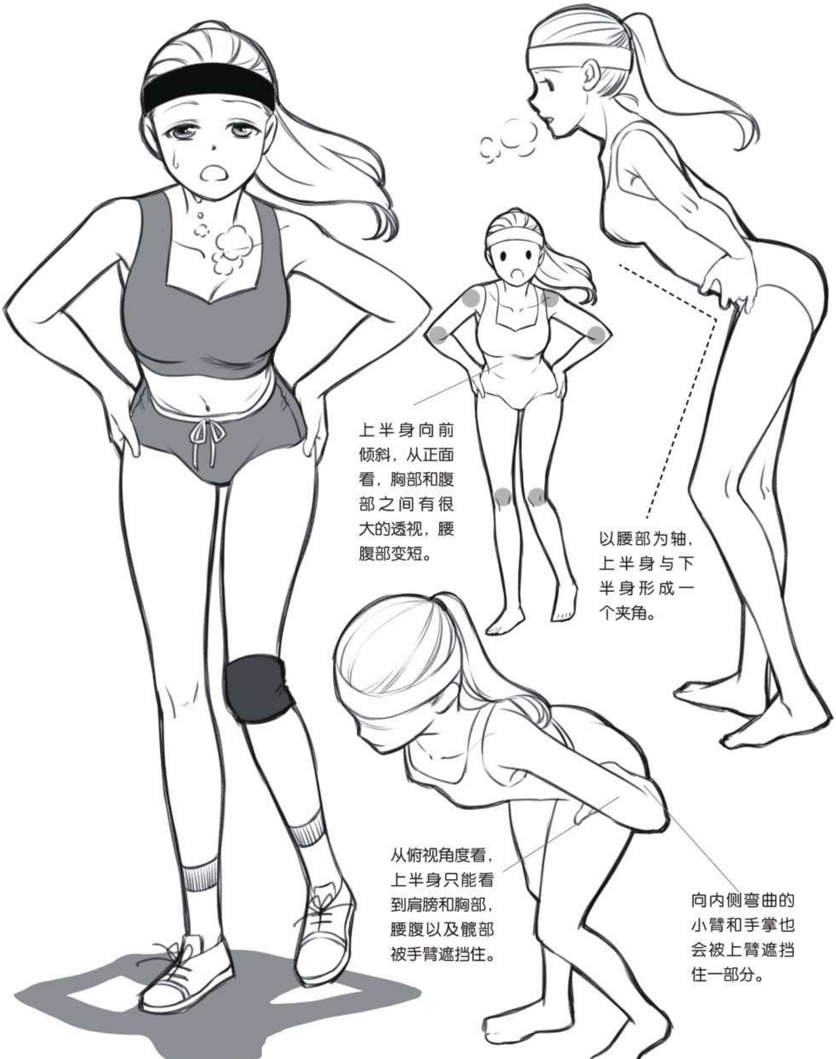



双手叉腰时，手臂略向后，远侧的手臂被身体遮挡住。
从侧面角度绘制时，扶着腰部的手部动作要表现出腰部的立体感。
身体略微转向一侧，身体左右不对称，手臂的形状也有差异。

1.3.2 单手叉腰的站姿



1.3.3 上气不接下气的叉腰站姿



1.3.4 手搭腰间的妩媚站姿


搭在手臂上的头
发会随着手臂的
抬起而变化。画
出这一缕头发，
让画面更好看。
用手背
叉 腰，
手背轻
轻地与
抬起那
一侧的
髋部相
接触。


手臂抬起那一侧的肩关节，要比自然下垂那一侧的肩关节高一些。



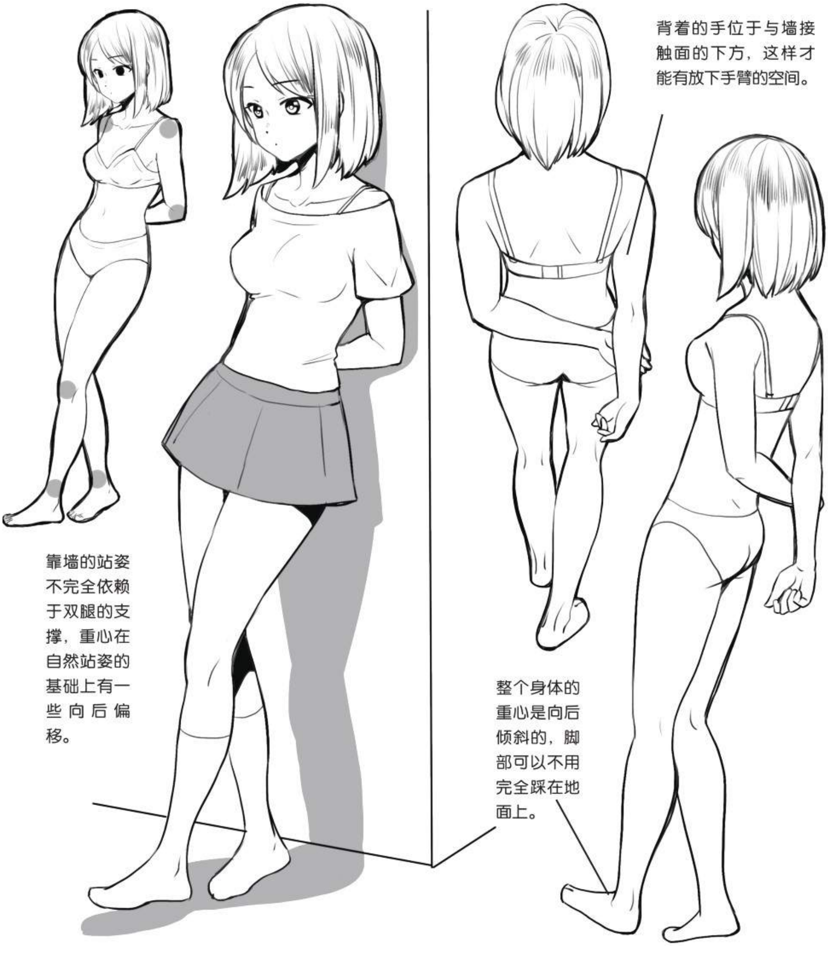


绘制侧面的时候，要注意因为透视关系而看起来变短的手臂，同时要画出翘起的臀部，来保持身体的平衡。

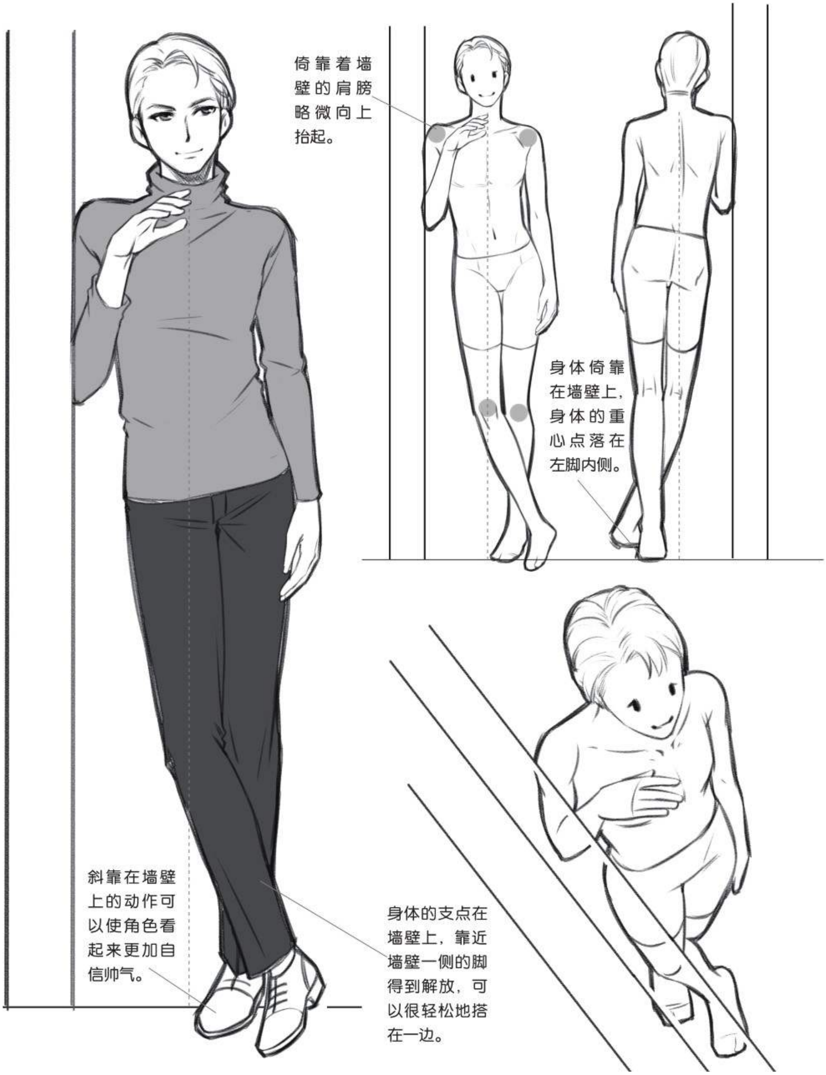
1.4 其他站姿

一些站姿区别于常规站姿，有些是与道具的支撑有关，有一些是为了做出某种特殊的动作。

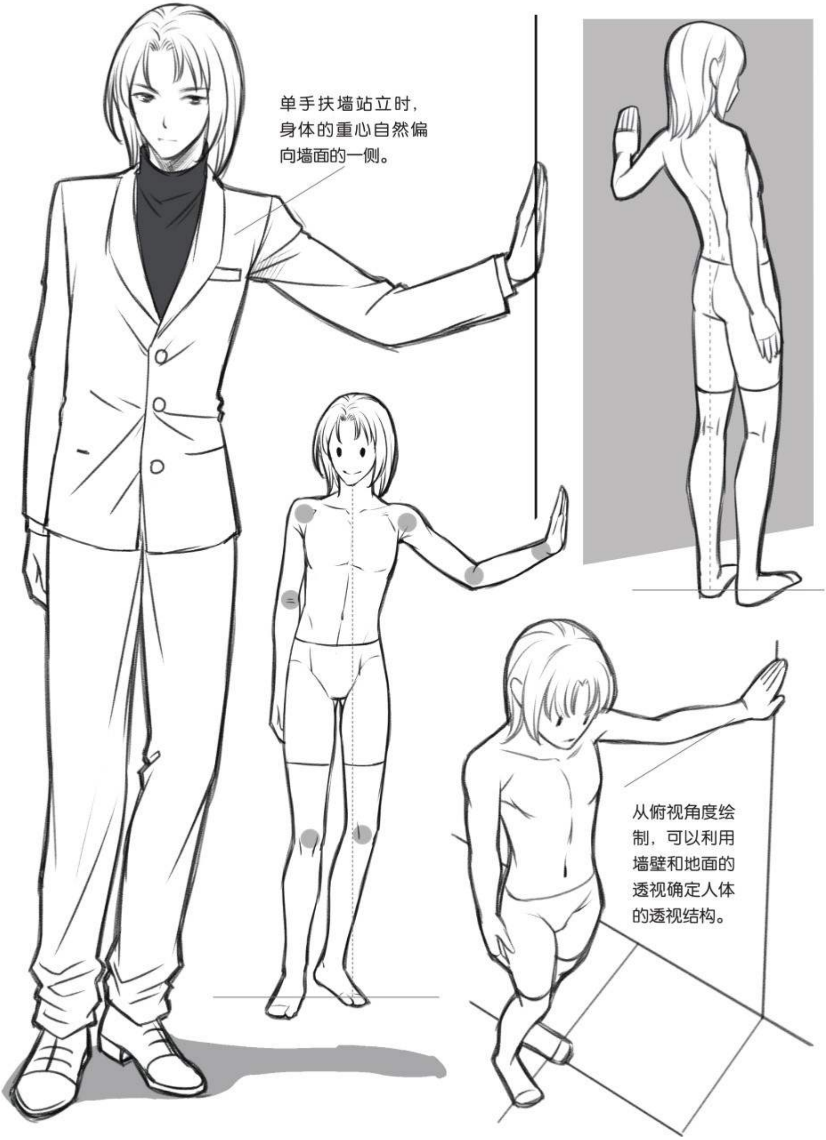
1.4.1 背靠着墙的站姿



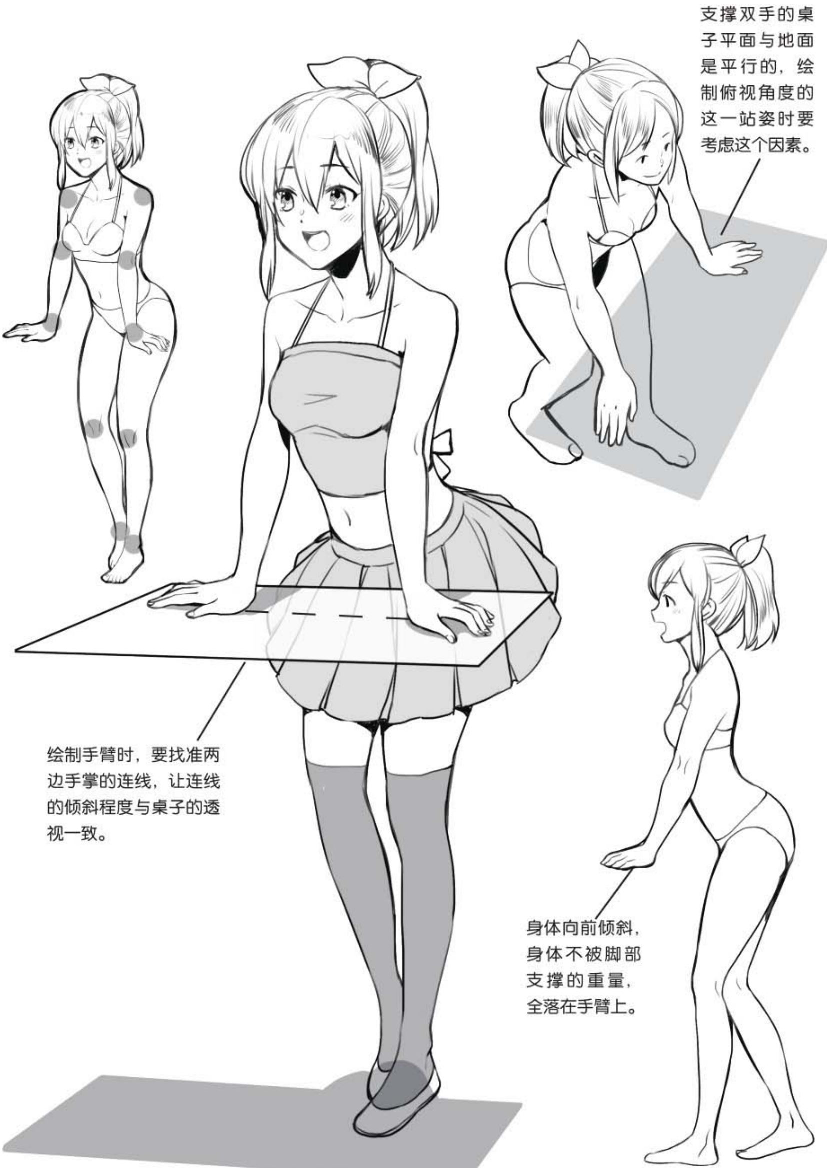
1.4.2 斜倚着墙的站姿


倚靠着墙
壁的肩膀
略微向上
抬起。
身体倚靠
在墙壁上，
身体的重
心点落在
左脚内侧。
斜靠在墙壁
上的动作可
以使角色看
起来更加自
信帅气。
身体的支点在
墙壁上，靠近
墙壁一侧的脚
得到解放，可
以很轻松地搭
在一边。

1.4.3 单手扶墙的站姿



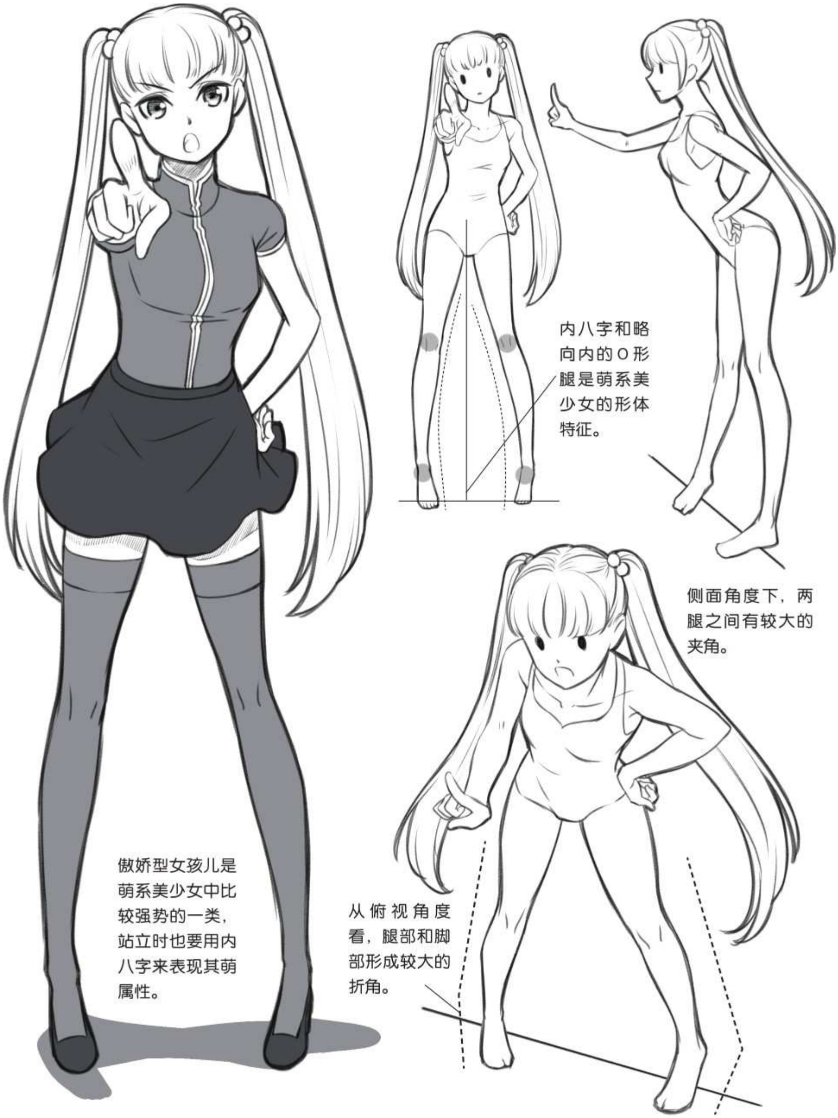
1.4.4 双手撑着桌面的站姿



1.4.5 单手撑着桌面的站姿



1.4.6 内八字的萌系站姿


内八字和略向内的O形腿是萌系美少女的形体特征。
侧面角度下，两腿之间有较大的夹角。
傲娇型女孩儿是萌系美少女中比较强势的一类，站立时也要用内八字来表现其萌属性。
从俯视角度看，腿部和脚部形成较大的折角。

1.4.7 模特风的站姿


肩膀和髋部向不
同的方向倾斜，
人体就能自然地
摆成 S 形。



模特站姿一般会摆出动作，展现人物修长曼妙的身材。



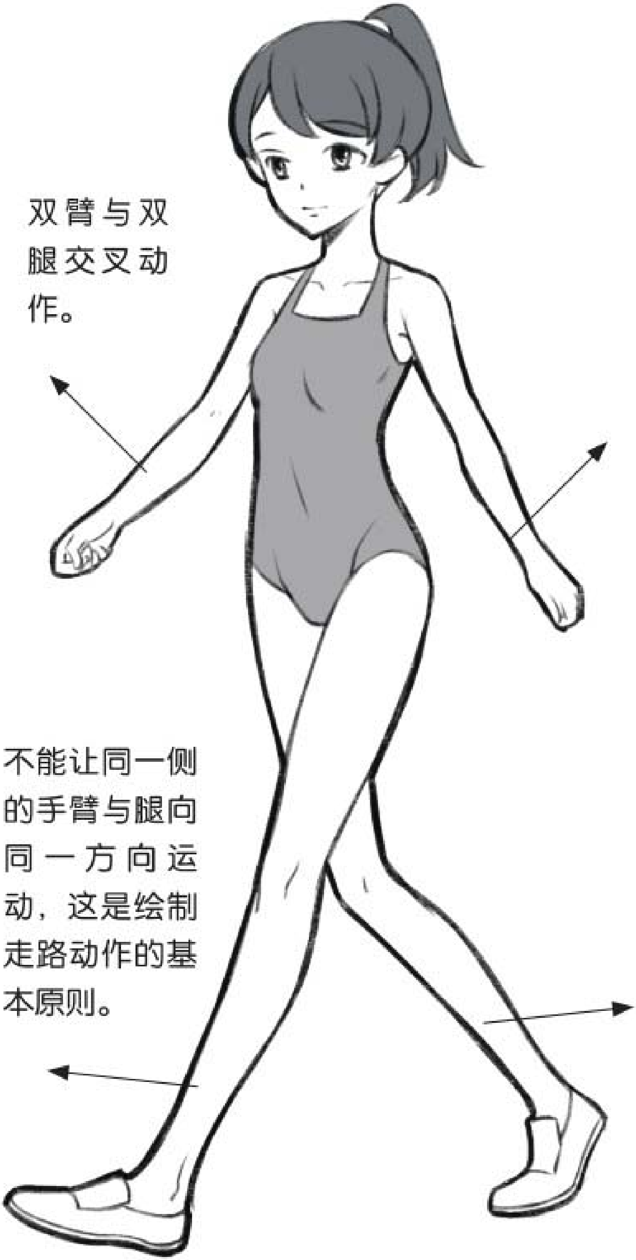
将手放在面部旁边，可以吸引
观者的视线，突出模特的相貌。



2 走路

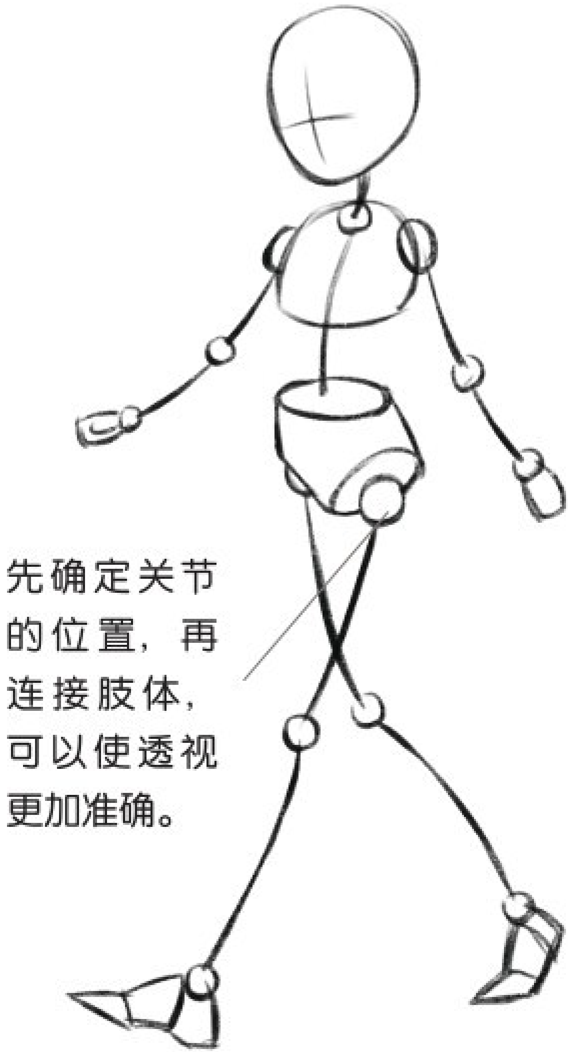
走路是人类行进的基本动态。绘制走路动作时，最重要的是要把握好四肢与躯干之间的平衡。

走路动作的绘画要点

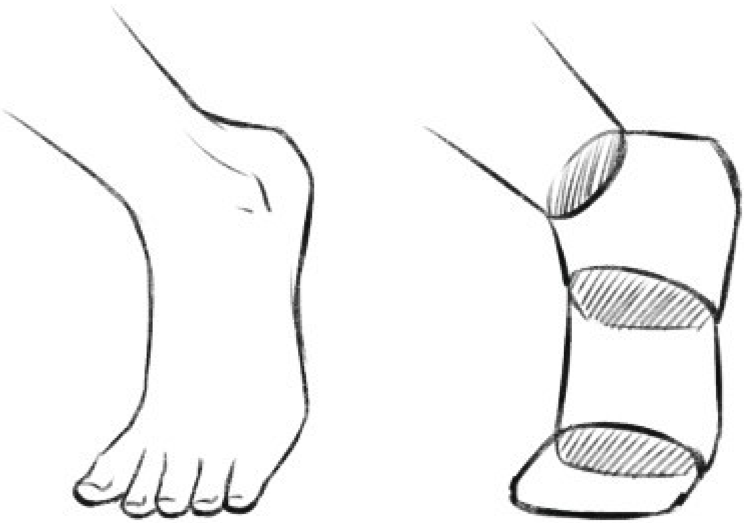

双臂与双腿交叉动作。
不能让同一侧的手臂与腿向同一方向运动，这是绘制走路动作的基本原则。



走路时四肢左右交替，会相互遮挡。

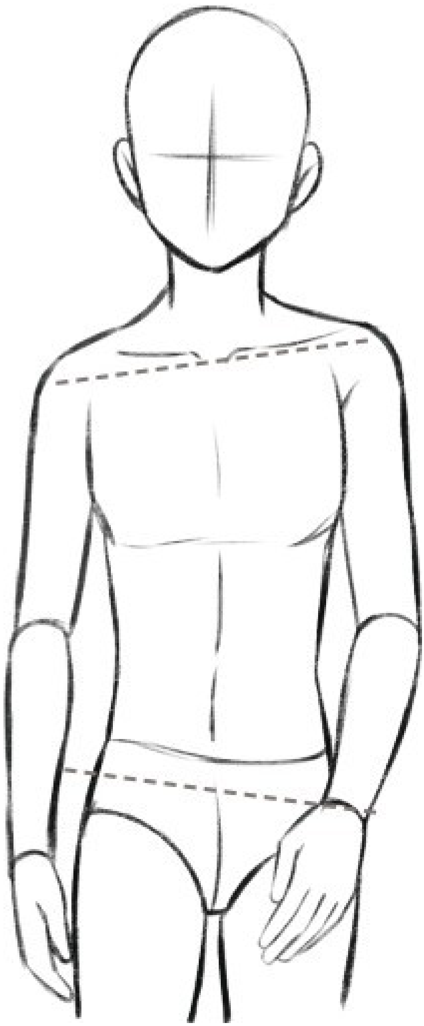


四肢前后运动，产生透视。



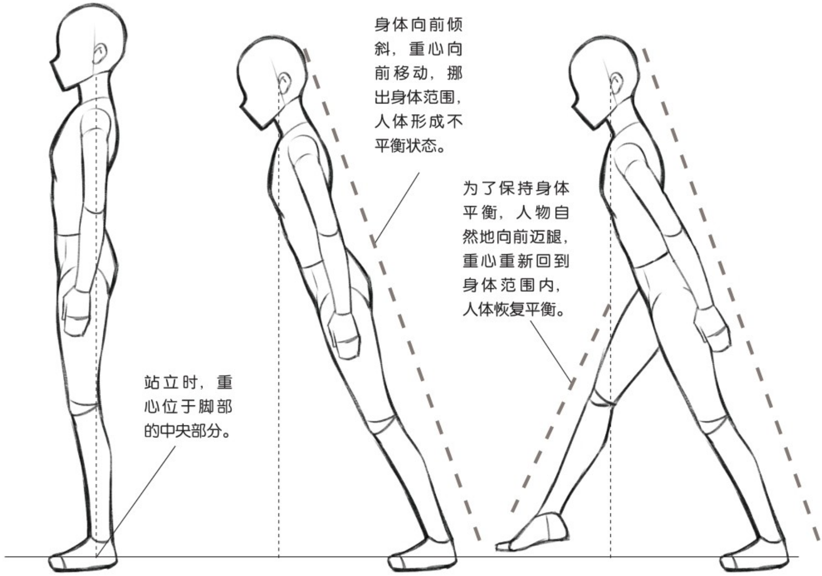
后侧的脚部发生弯曲，做出蹬地的动作。



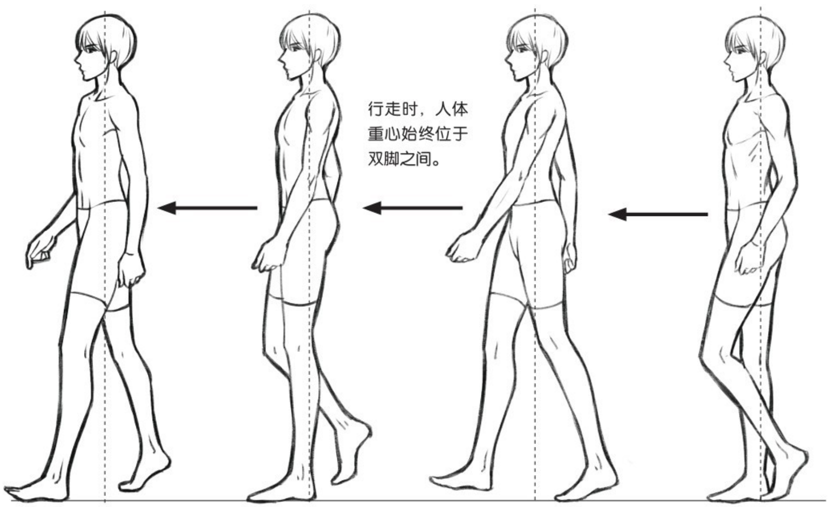


手臂和腿部前后摆动，带动肩膀和髋部产生上下运动。

四肢交替摆动产生行走动作



行走动作是重心移动的结果

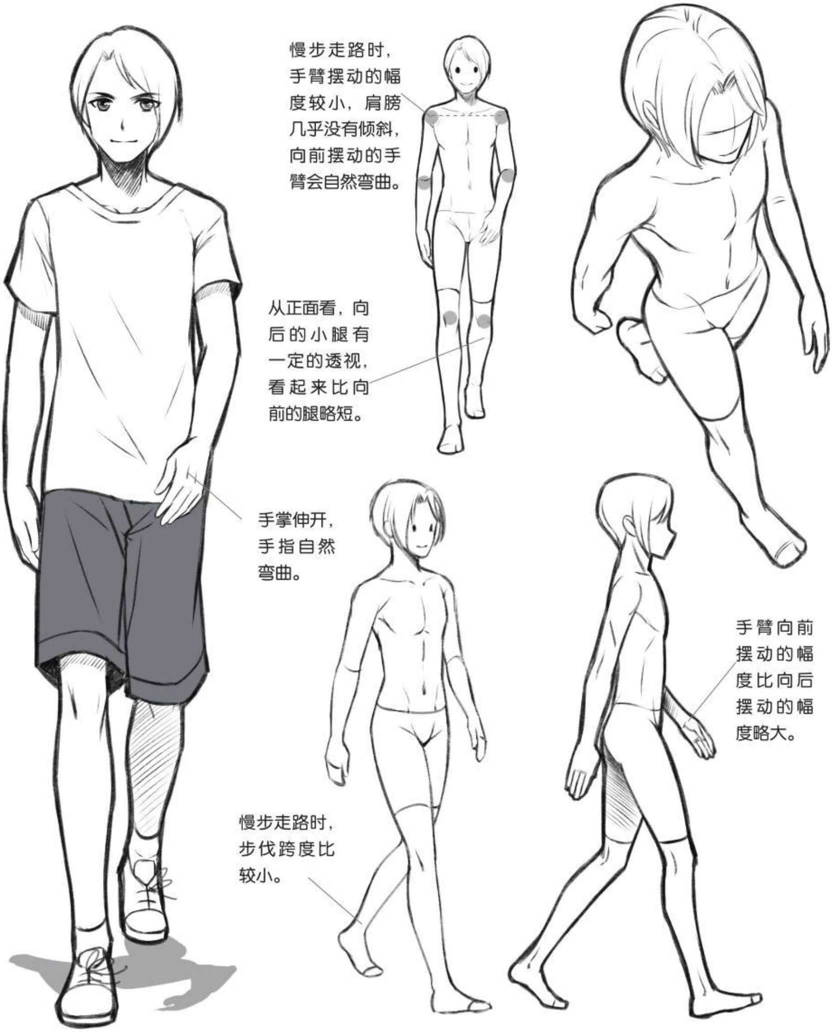


行走动作的分解

2.1 自然走路

自然走路时，人体呈放松而挺拔的状态，人物的双手随着步伐轻轻地前后摆动。

2.1.1 慢步前行的动作

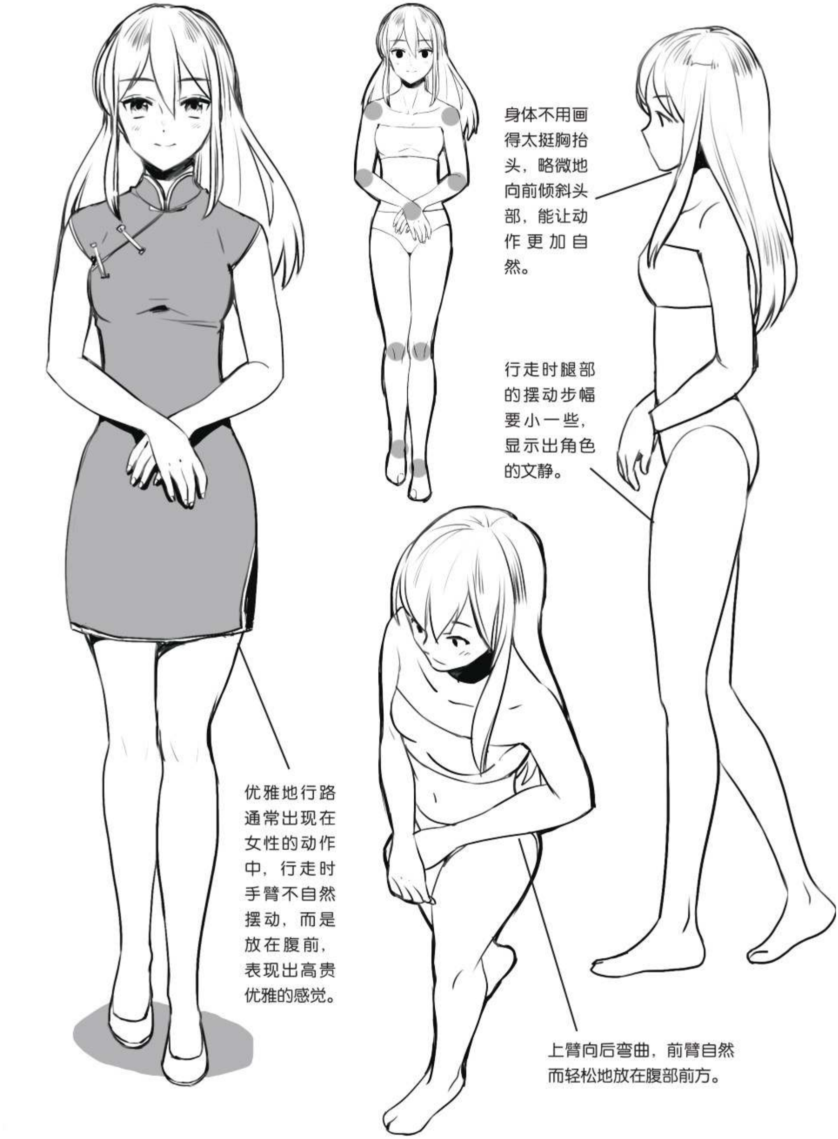


2.1.2 大步迈进的动作


走路步伐较大时，人物行进的速度快，可以用飘起的头发或衣裙表现，加强效果。
大幅度的摆臂带动肩膀向后倾斜。
大跨步走路时，手臂的摆动幅度也比较大，向后摆动的手臂与身体之间有较大的距离。
大步走路时，向前伸的腿部弯曲的角度比较小。

2.1.3 优雅行路的动作

2.2 赶路



2.2 赶路

赶路时行走的速度比较快，步伐较大。上班和上学时人物常会做出赶路动作，绘制时还要考虑背包或皮包的描绘。

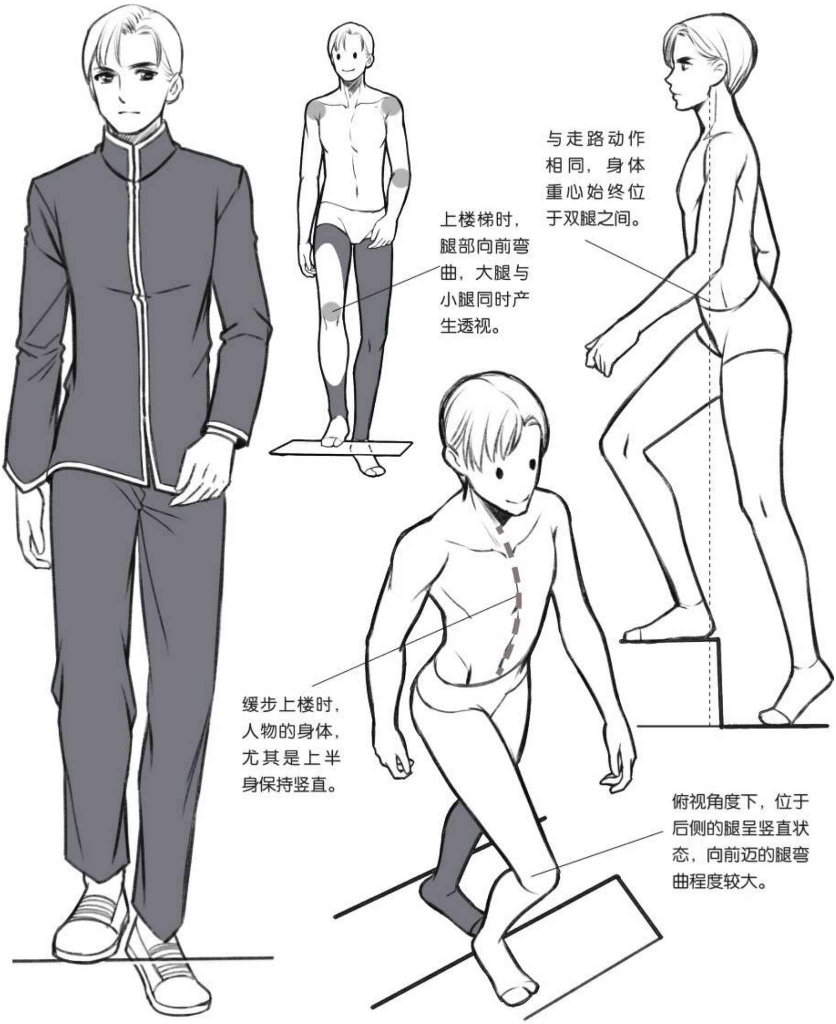
拿着皮包前往车站的动作



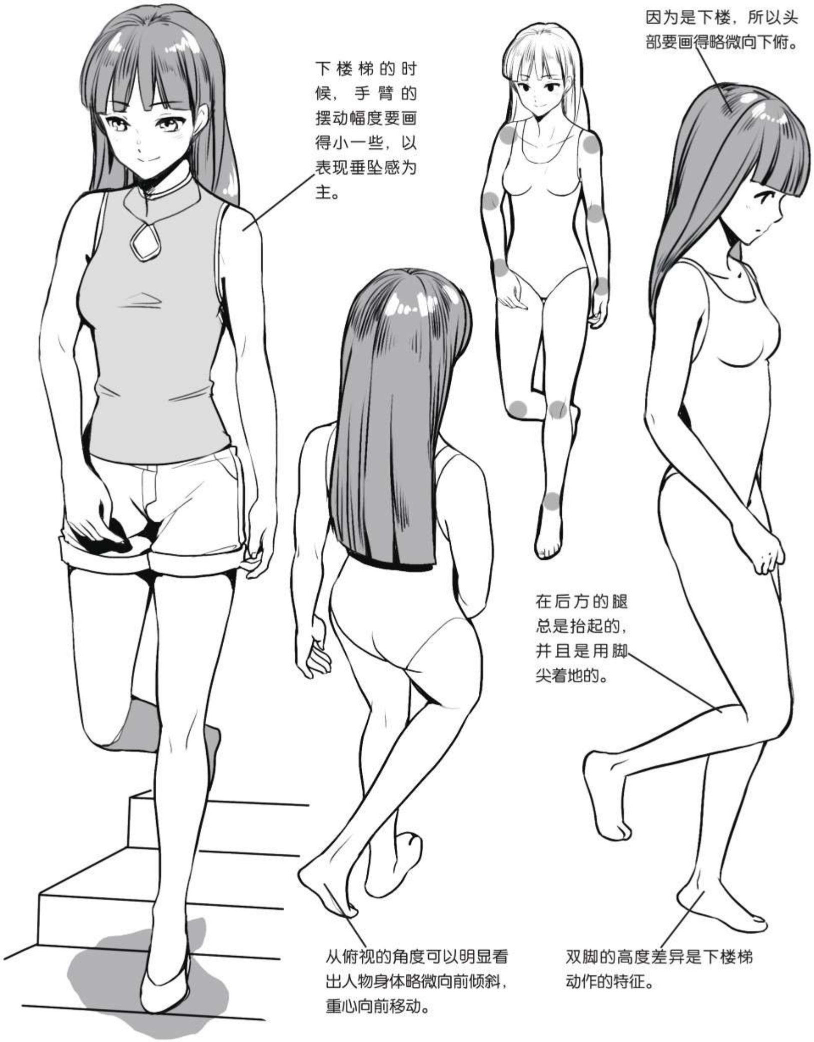
2.3 走楼梯

上下楼梯的动作与走路动作类似，身体重心始终位于双腿之间，但迈步的腿弯曲的程度较大。

2.3.1 缓步上楼梯的动作



2.3.2 逐阶下楼梯的动作



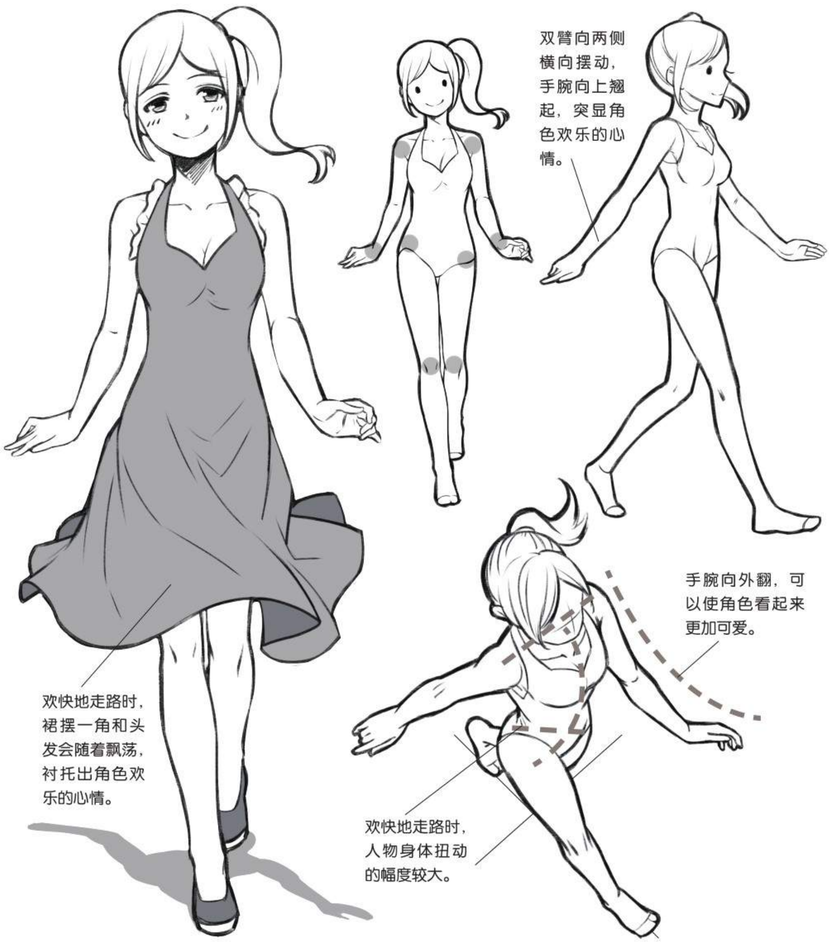
2.3.3 跨步上楼梯的动作



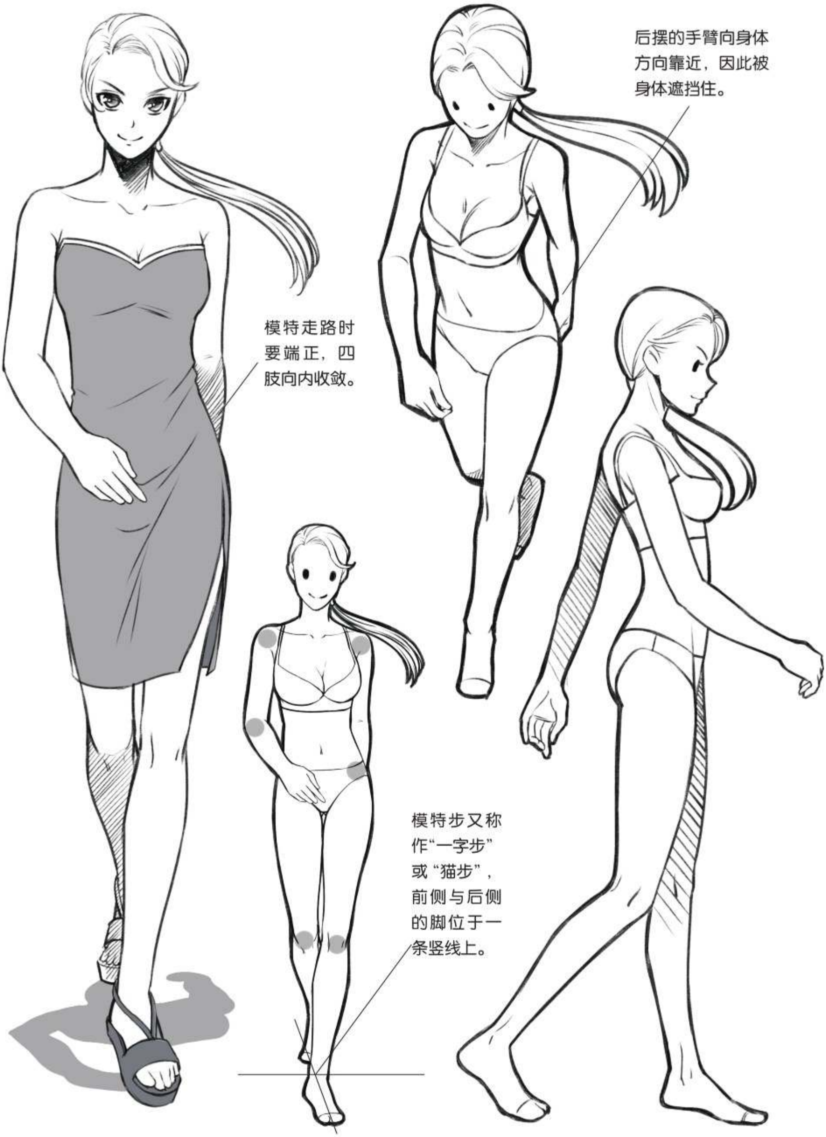
2.4 其他走路姿态

除了常见的走路姿态外，漫画中常常会出现许多具有个性的走路动作。

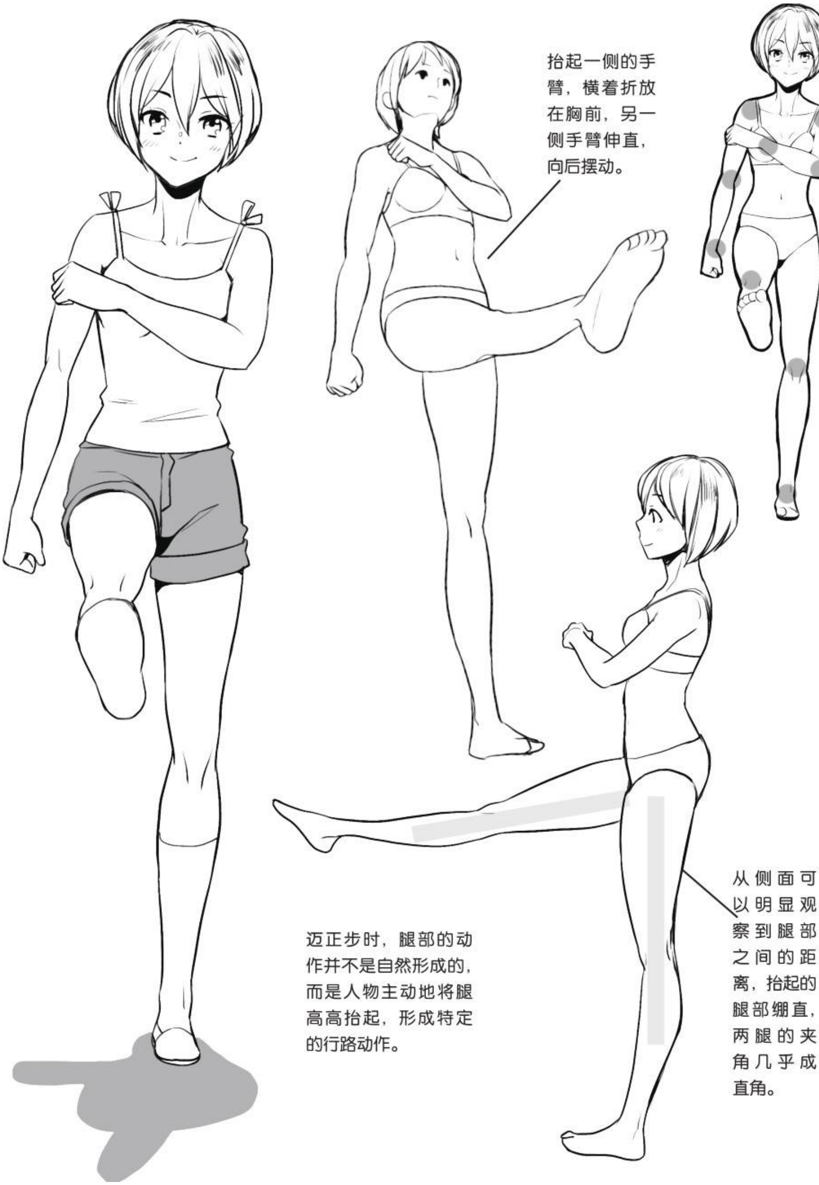
2.4.1 欢快走路的动作



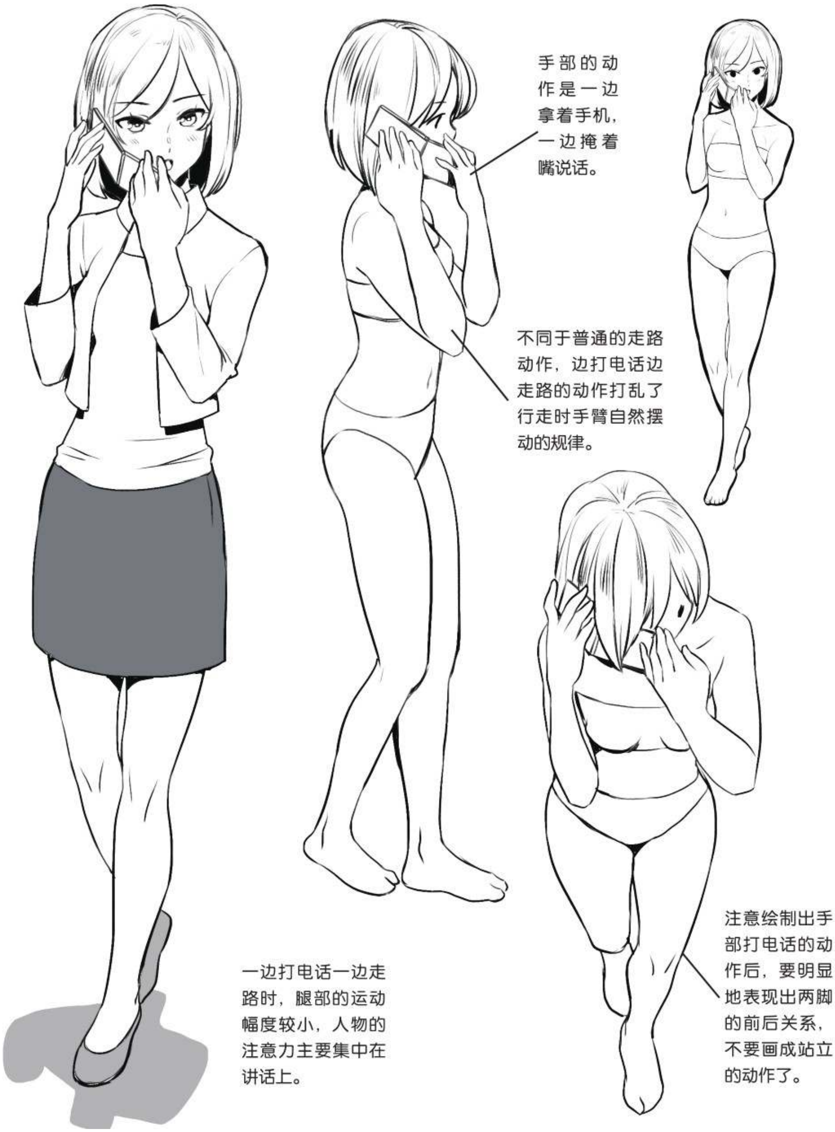
2.4.2 标准模特步的动作


后摆的手臂向身体方向靠近，因此被身体遮挡住。
模特走路时要端正，四肢向内收敛。
模特步又称作“一字步”或“猫步”，前侧与后侧的脚位于一条竖线上。

2.4.3 迈正步的动作



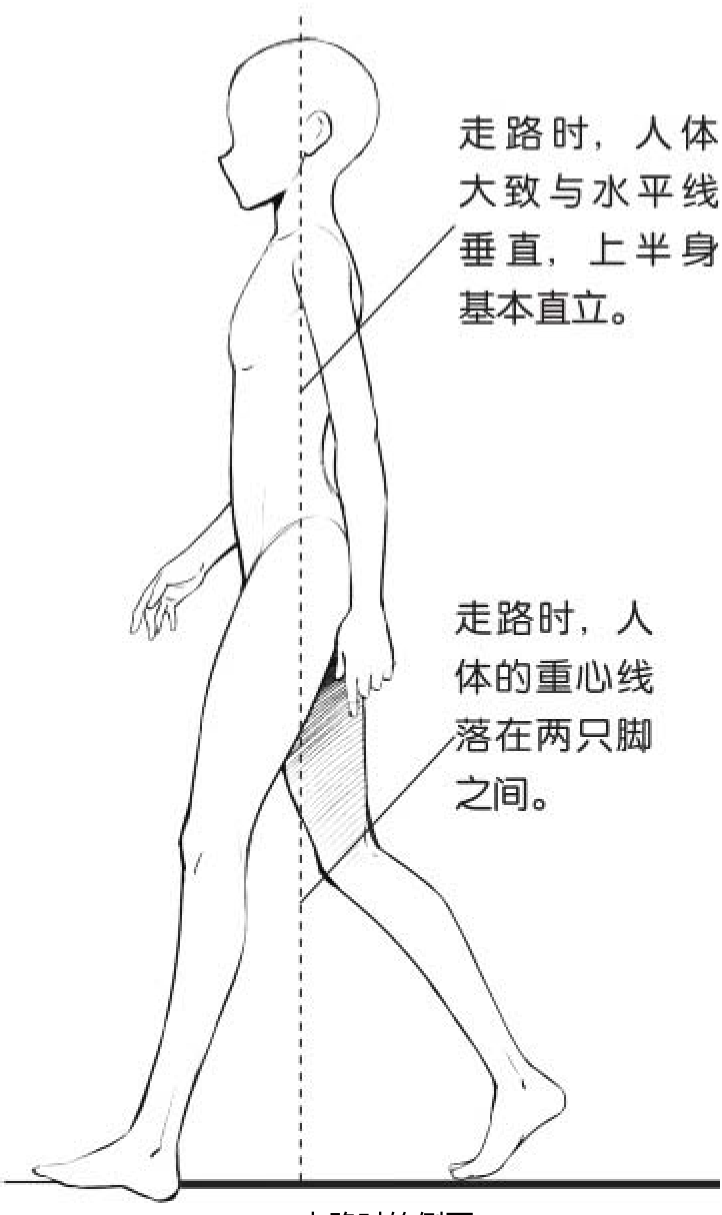
2.4.4 边走路边打电话的动作



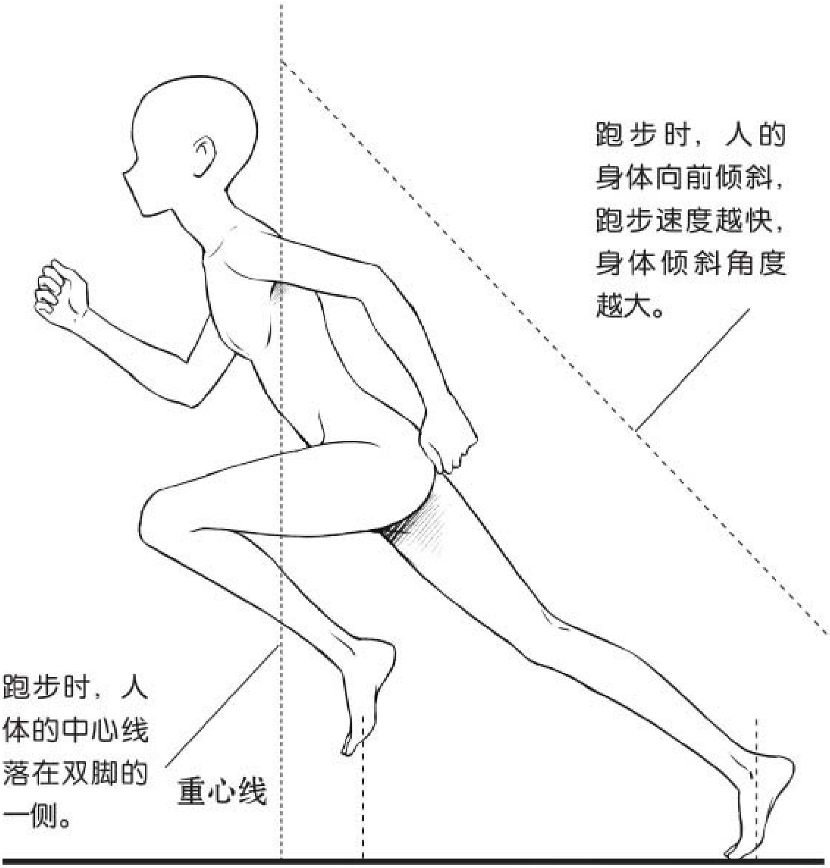
3 跑步动作

绘制跑步动作时，把握四肢尤其是腿部的透视是难点，人物跑步速度越快，身体的透视越大。

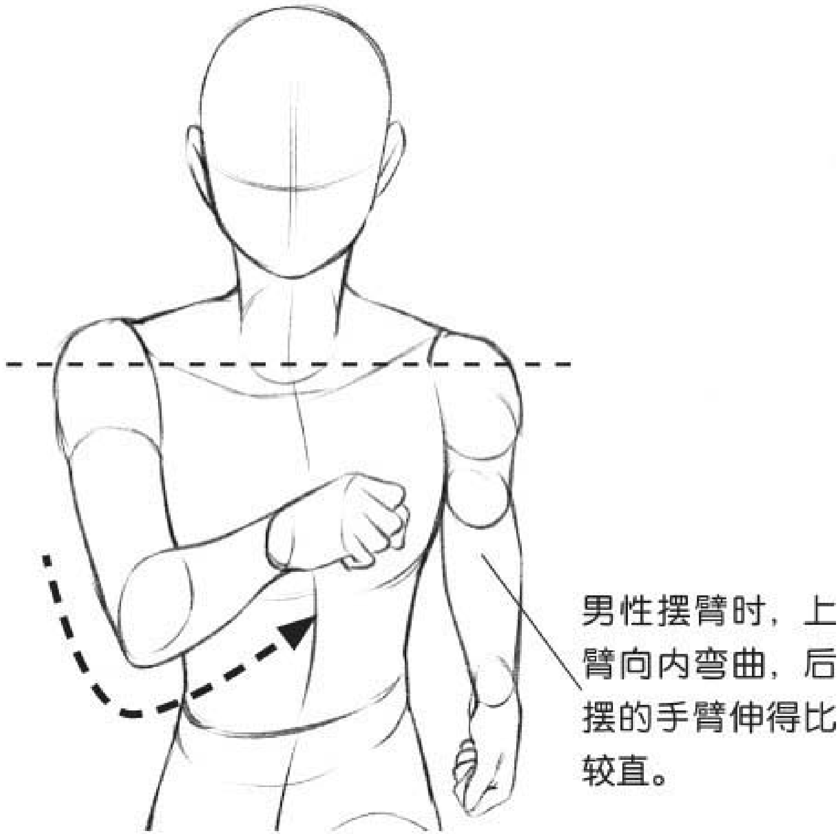
跑步动作的绘画要点



走路时的侧面



跑步时的侧面



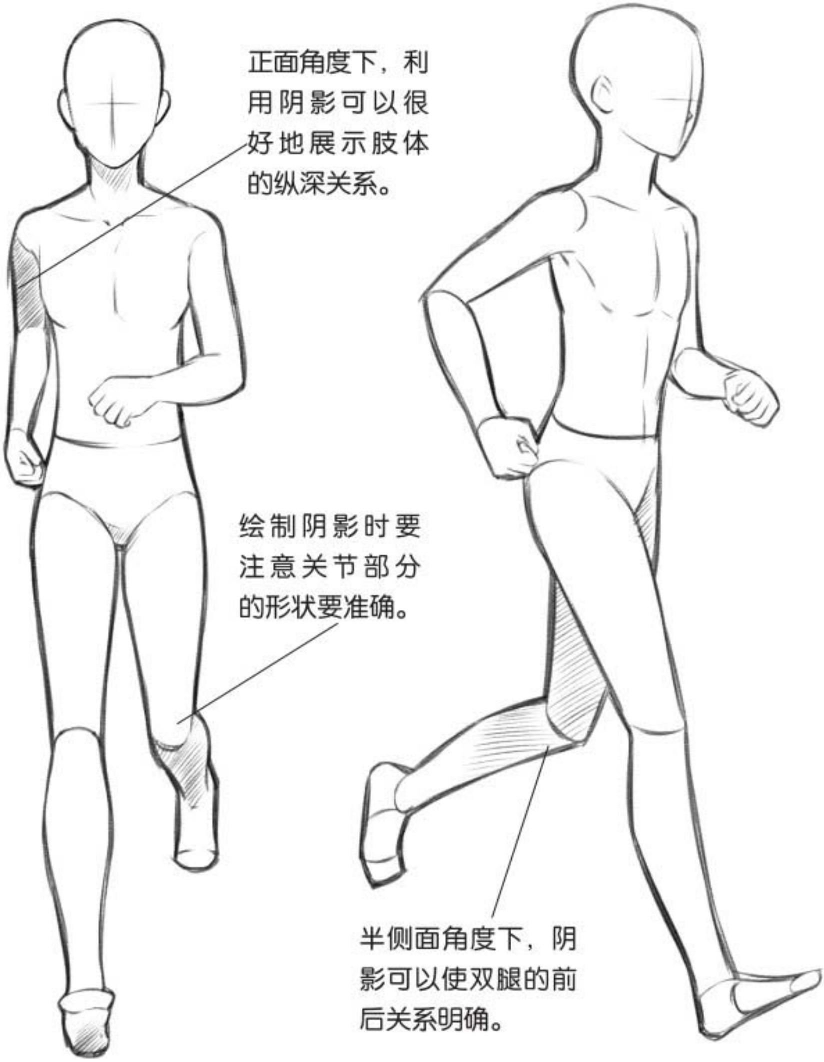
男性跑步时，身体向前倾斜的角度比较大，手臂前后摆动，肩膀在一条水平线上。

男性跑步的姿态



女性跑步时，上半身倾斜的角度比较小，手臂左右摆动，肩膀向手臂后摆的一侧倾斜。

女性跑步的姿态

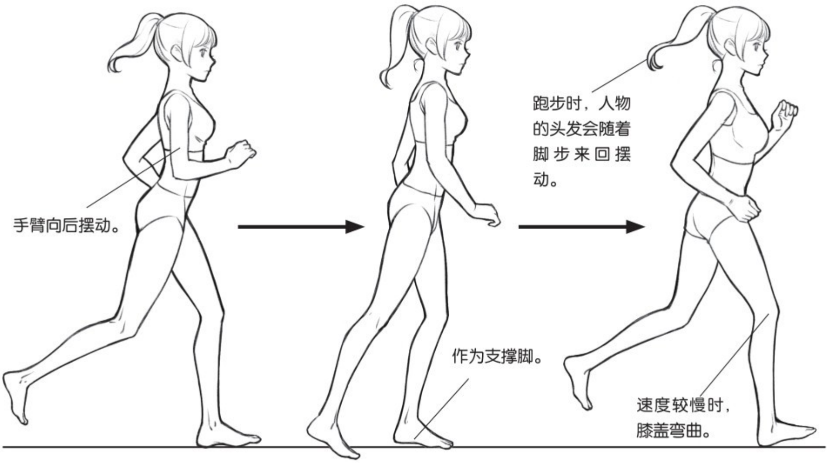

正面角度下，利
用阴影可以很
好地展示肢体
的纵深关系。
绘制阴影时要
注意关节部分
的形状要准确。
半侧面角度下，阴
影可以使双腿的前
后关系明确。

用阴影强调肢体透视



绘制跑步动作时，尽量选择靠近读者一侧的脚向前迈的瞬间，这样更容易表现出人物的全部肢体。

跑步动作角度的选择

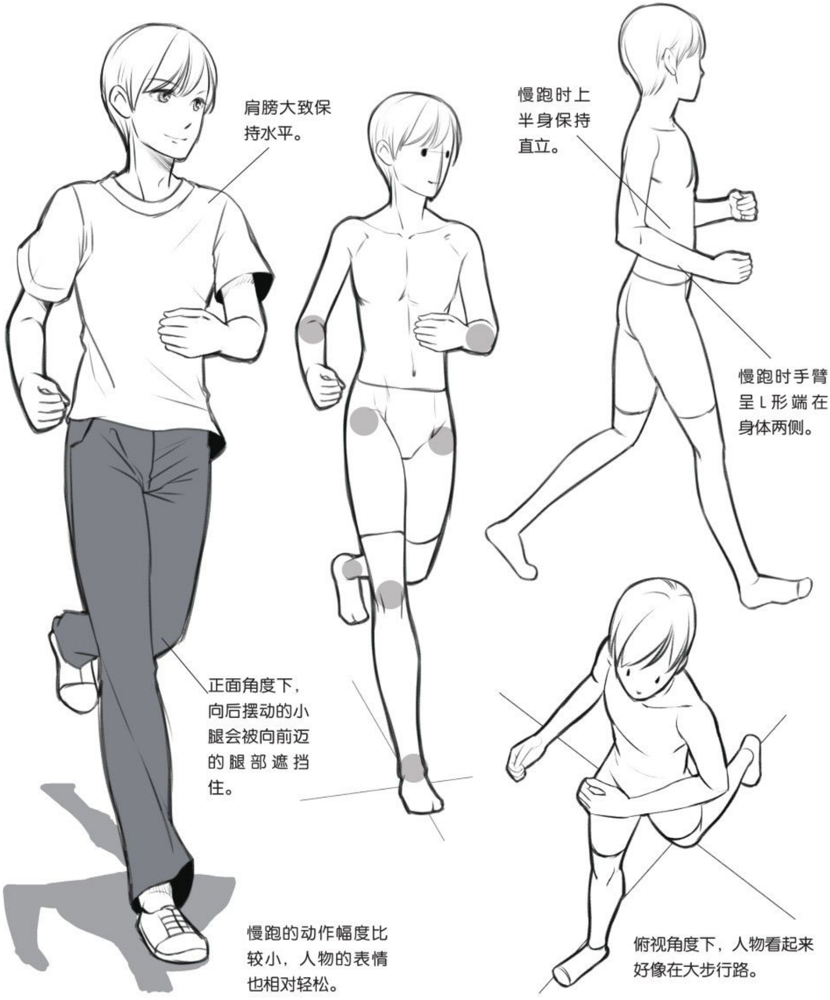


跑步时四肢前后摆动

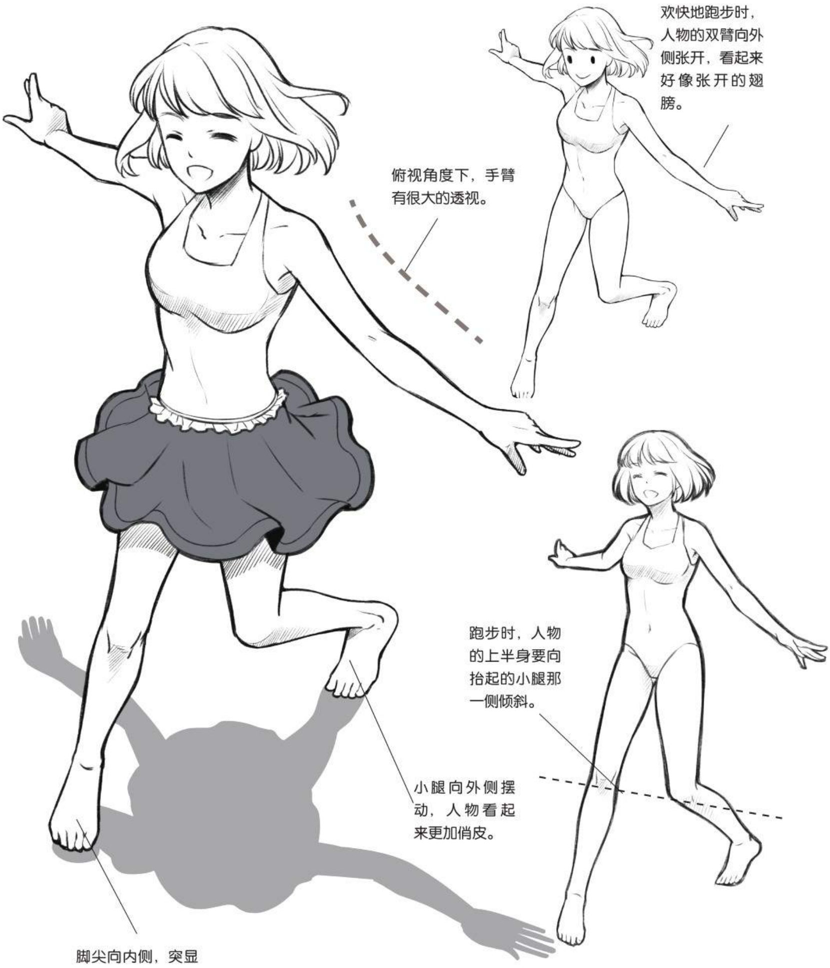
3.1 小跑

人们在小跑的时候，身体还是比较放松的，肘部完全自然摆动，腿部左右交替，抬腿幅度不大，身体微微前倾。

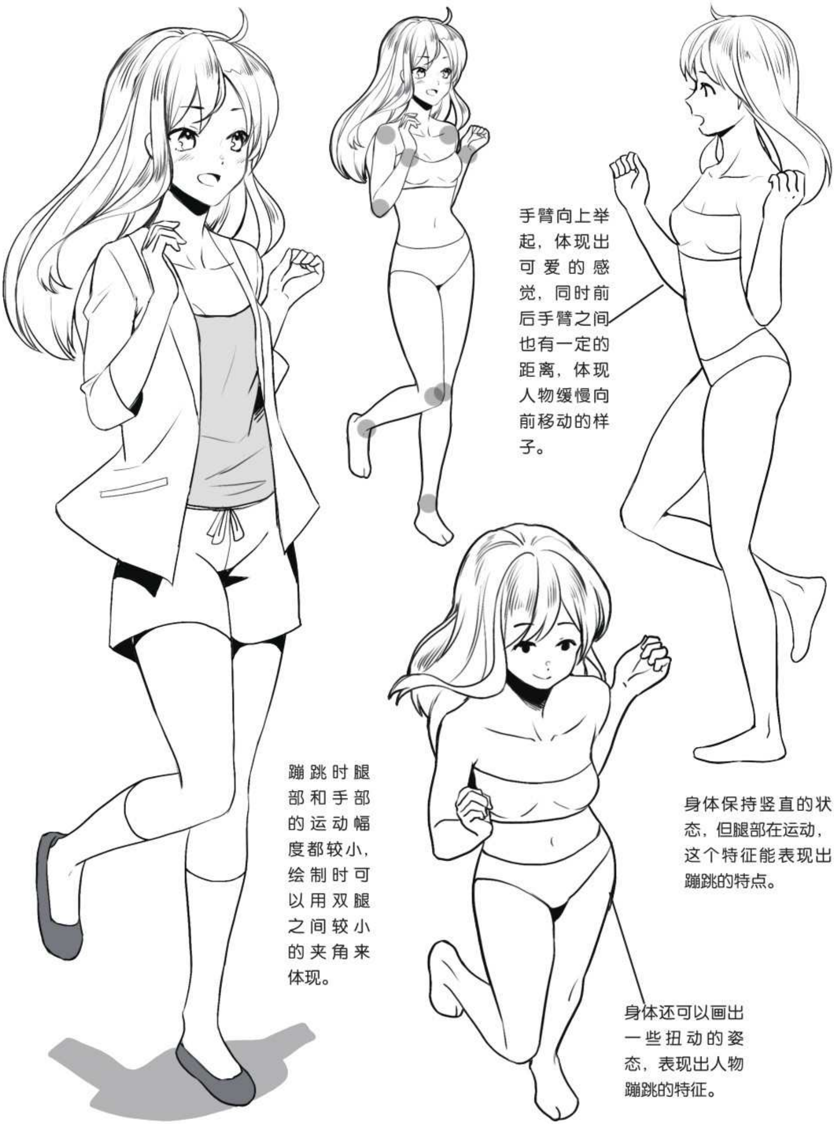
3.1.1 慢跑的动作


肩膀大致保
持水平。
慢跑时上
半身保持
直立。
慢跑时手臂
呈L形端在
身体两侧。
正面角度下，
向后摆动的小
腿会被向前迈
的腿部遮挡
住。
慢跑的动作幅度比
较小，人物的表情
也相对轻松。
俯视角度下，人物看起来
好像在大步行路。

3.1.2 欢快小跑的动作


欢快地跑步时，人物的双臂向外侧张开，看起来好像张开的翅膀。
俯视角度下，手臂有很大的透视。
跑步时，人物的上半身要向抬起的小腿那一侧倾斜。
小腿向外侧摆动，人物看起来更加俏皮。
脚尖向内侧，突显女孩子的可爱。

3.1.3 蹦跳跑步的动作



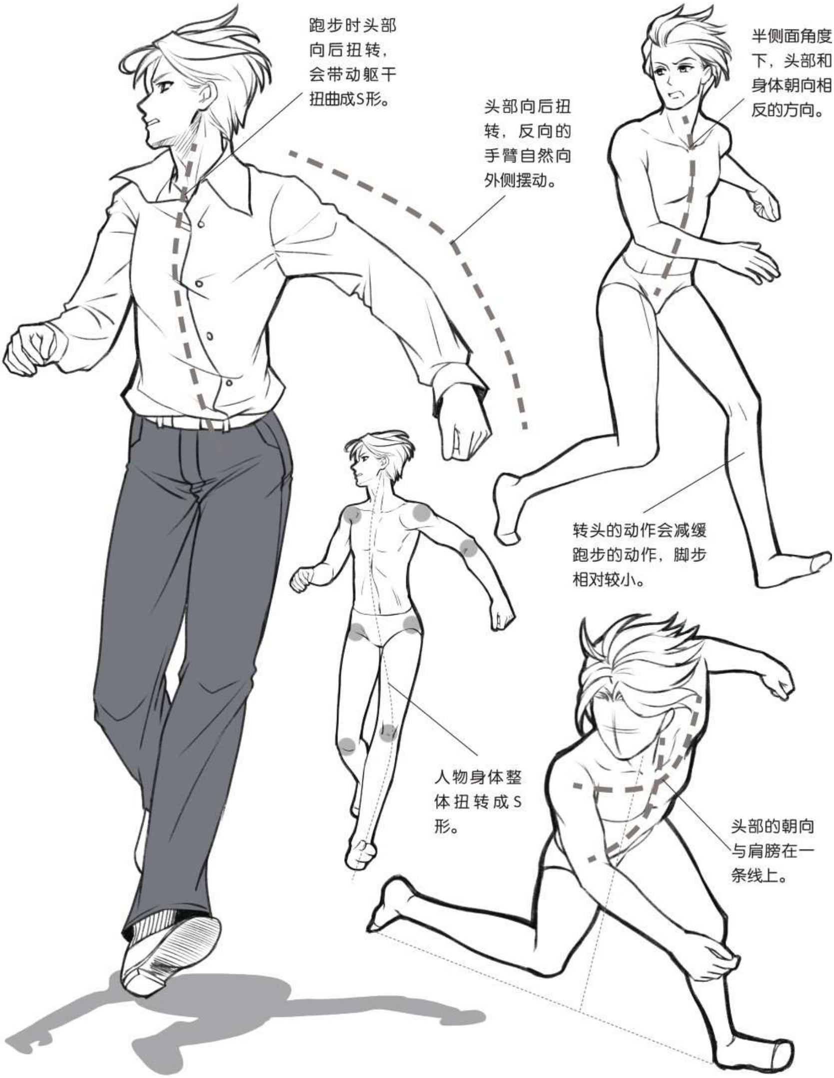
3.2 快跑

表现快跑的时候，要特别注意手臂的摆臂幅度及双腿的张开程度。

3.2.1 大步向前跑的动作



3.2.2 边跑边回头看的动作

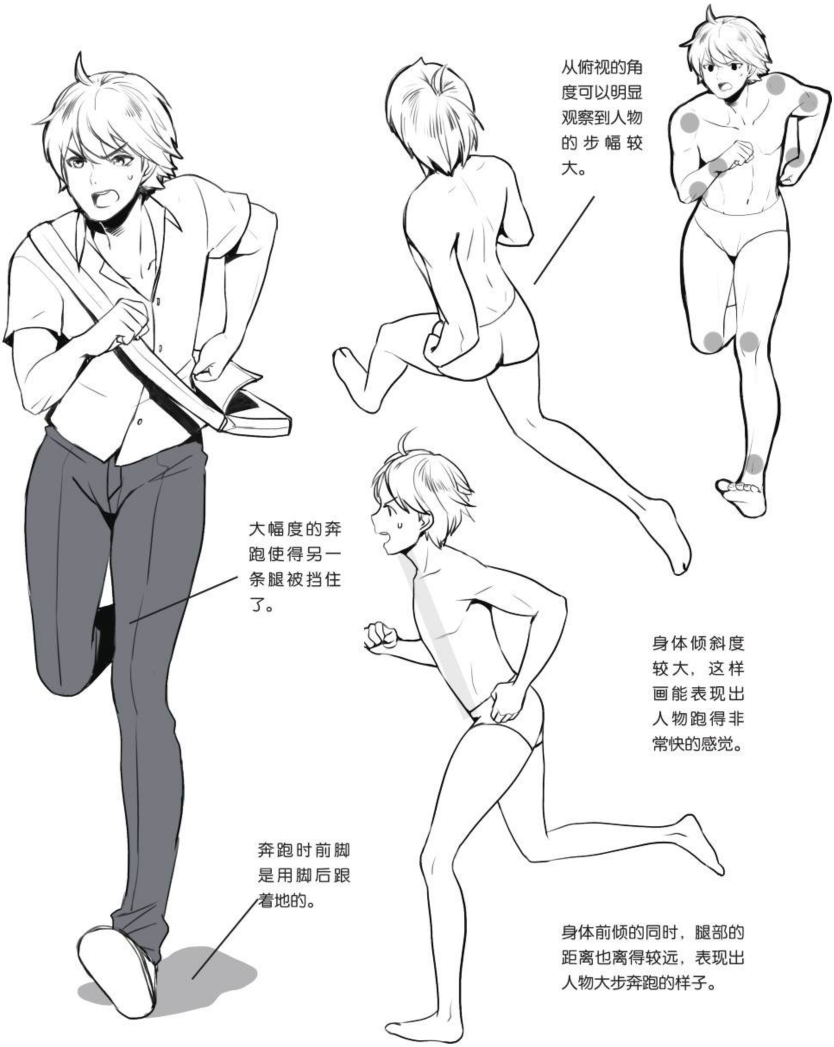


3.2.3 追赶公交车的动作



3.2.4 背着书包赶往学校的动作

奔跑是一种快速跑动的动作，人物奔跑时，身体的倾斜程度较大，四肢的动作也较剧烈。



3.3 奔跑

奔跑是一种快速跑动的动作，人物奔跑时，身体的倾斜程度较大，四肢的动作也较剧烈。

3.3.1 全力冲刺的动作



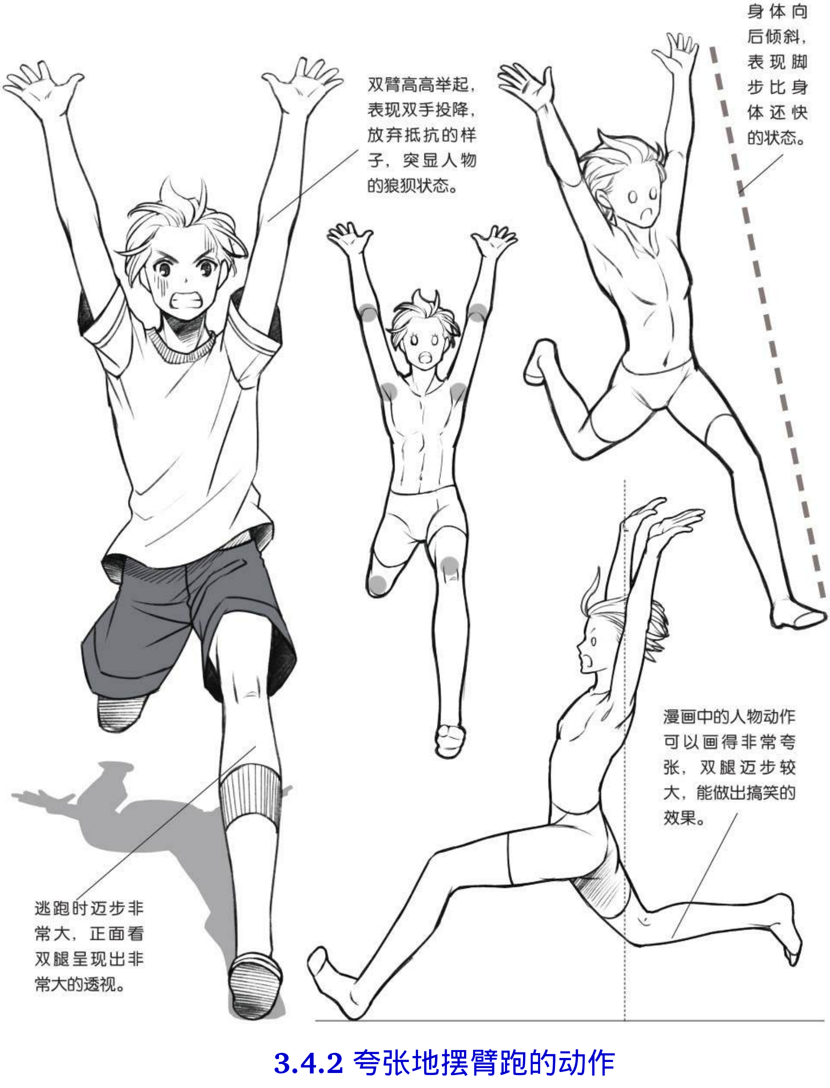
3.3.2 双脚腾空的飞跑动作



3.4 其他跑步动作

在不同的状况中，人物跑步的动作不同。在漫画中，除了基本跑步动作，还有很多夸张的跑步姿态。

3.4.1 狼狈逃跑的动作



3.4.2 夸张地摆臂跑的动作



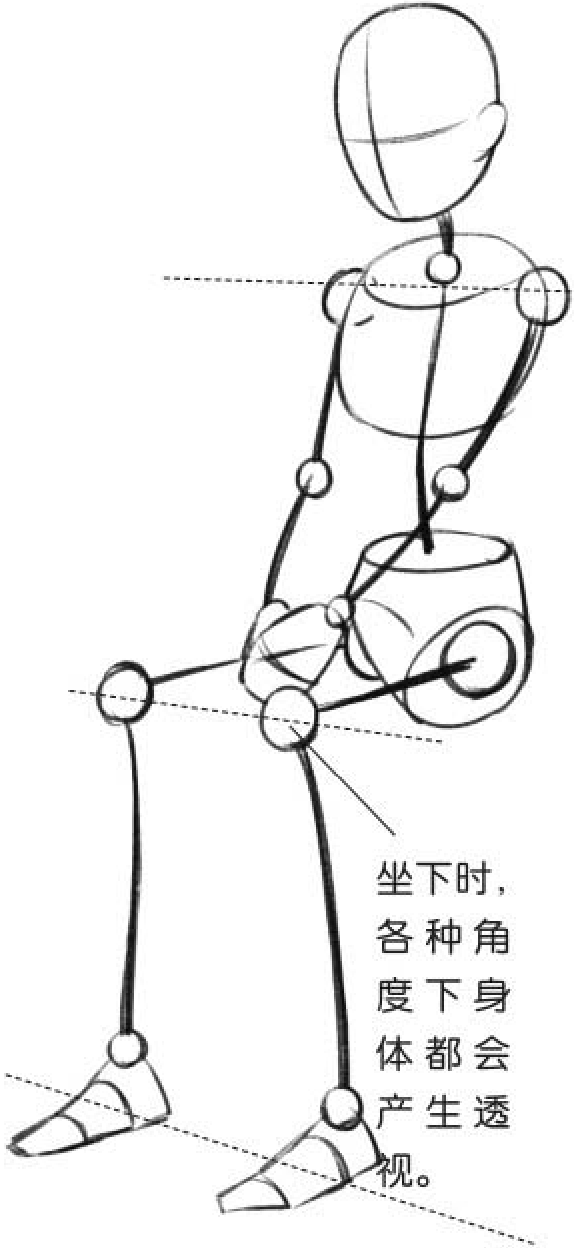
4 坐姿

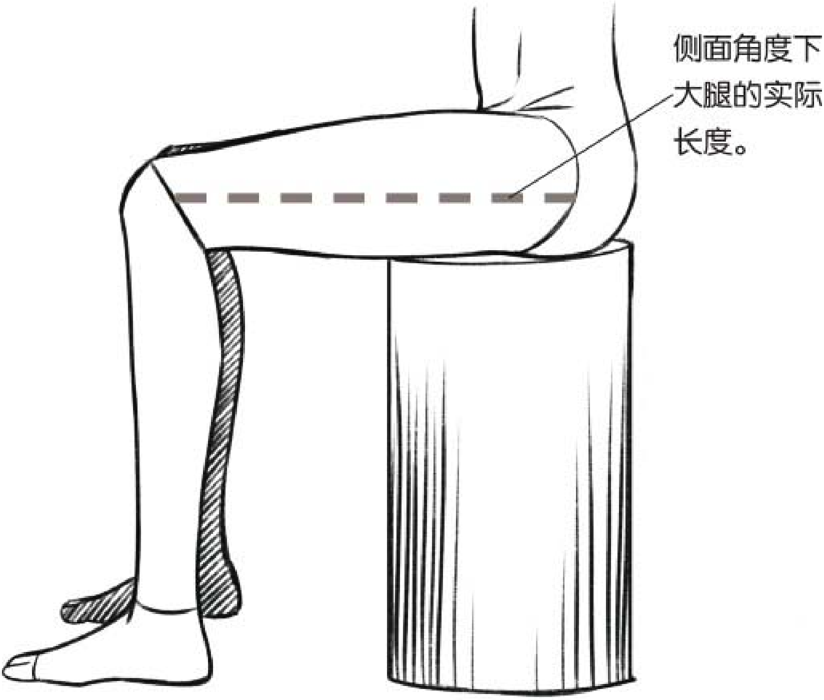
坐姿是最常见的静态动作，人物的身体重心转移到臀部，四肢活动的范围也相对更大。

坐姿的绘画要点




人在坐下
时，四肢尤
其是腿部会
相互遮挡。


坐下时，
各种角
度下身
体都会
产生透
视。


侧面角度下
大腿的实际
长度。



坐姿的重心和透视

坐下时，大腿要抬起，与身体成垂直，从正面看有较大的透视。



站立时的臀部状态。

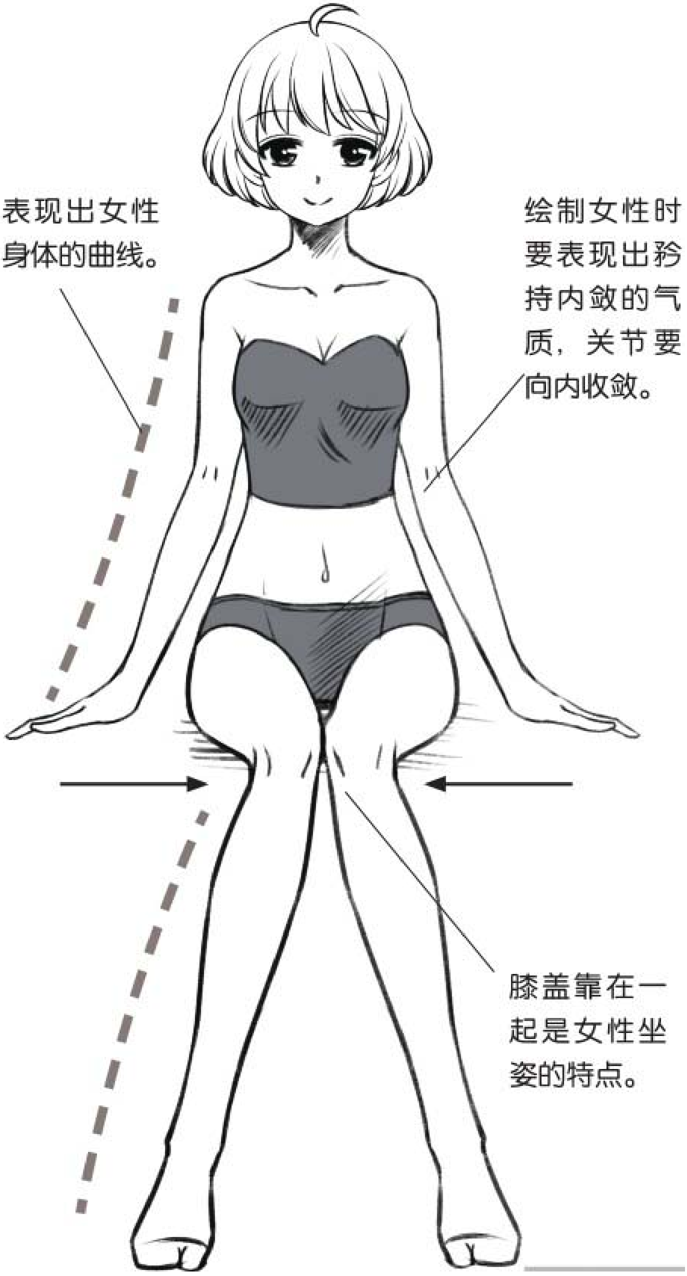


坐下时臀部的肌肉会产生变形，曲线更加明显。



坐下时臀部会比站立时更宽。

坐姿对臀部的影响



表现出女性
身体的曲线。
绘制女性时
要表现出矜
持内敛的气
质，关节要
向内收敛。
膝盖靠在一
起是女性坐
姿的特点。

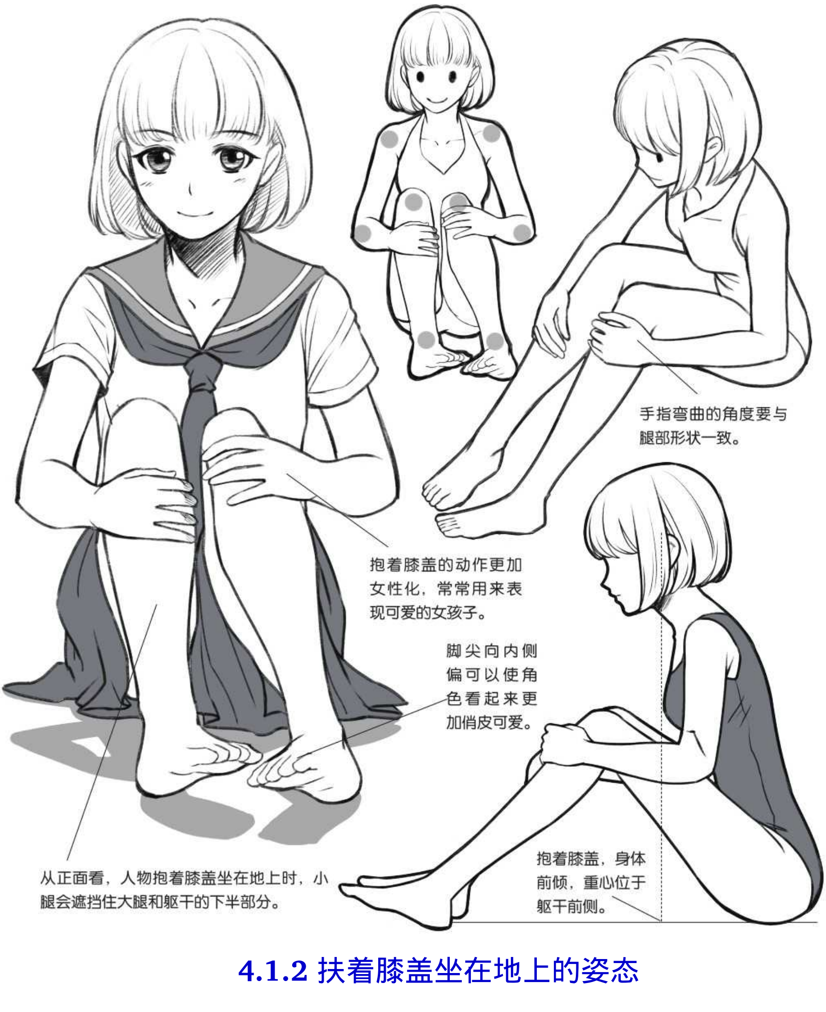


男女坐姿的差异

4.1 坐在地上

坐在地面上时，双腿从髋部开始弯曲，大腿呈水平或与地面形成较大的夹角。

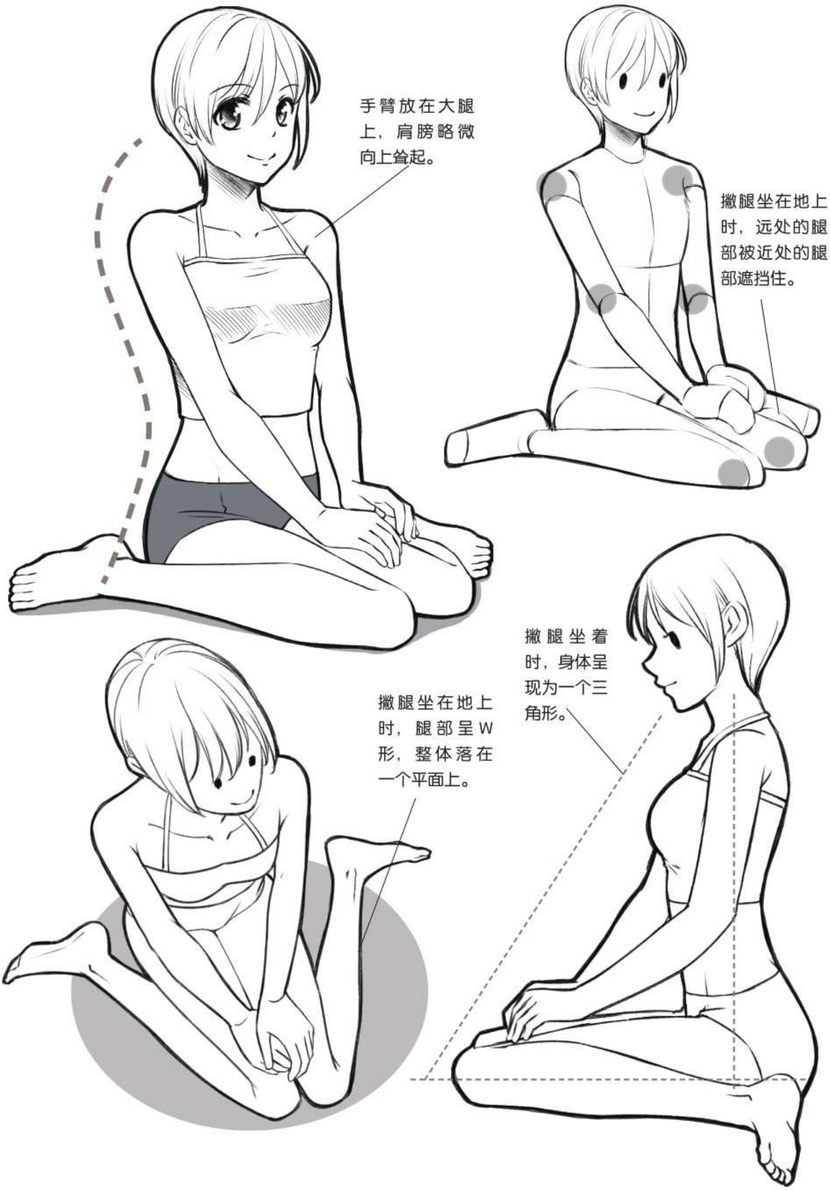
4.1.1 抱着膝盖坐在地上的姿态



4.1.2 扶着膝盖坐在地上的姿态



4.1.3 撇腿坐在地上的动作



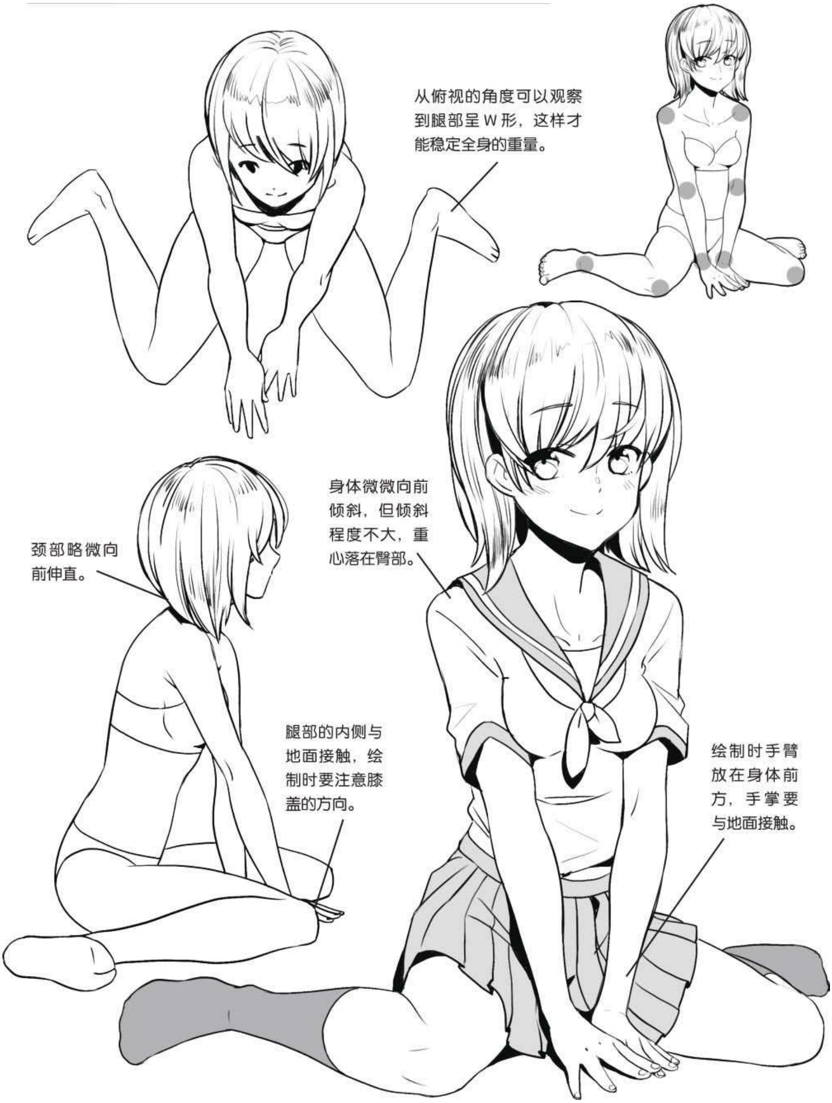
4.1.4 盘腿坐在地上的姿态



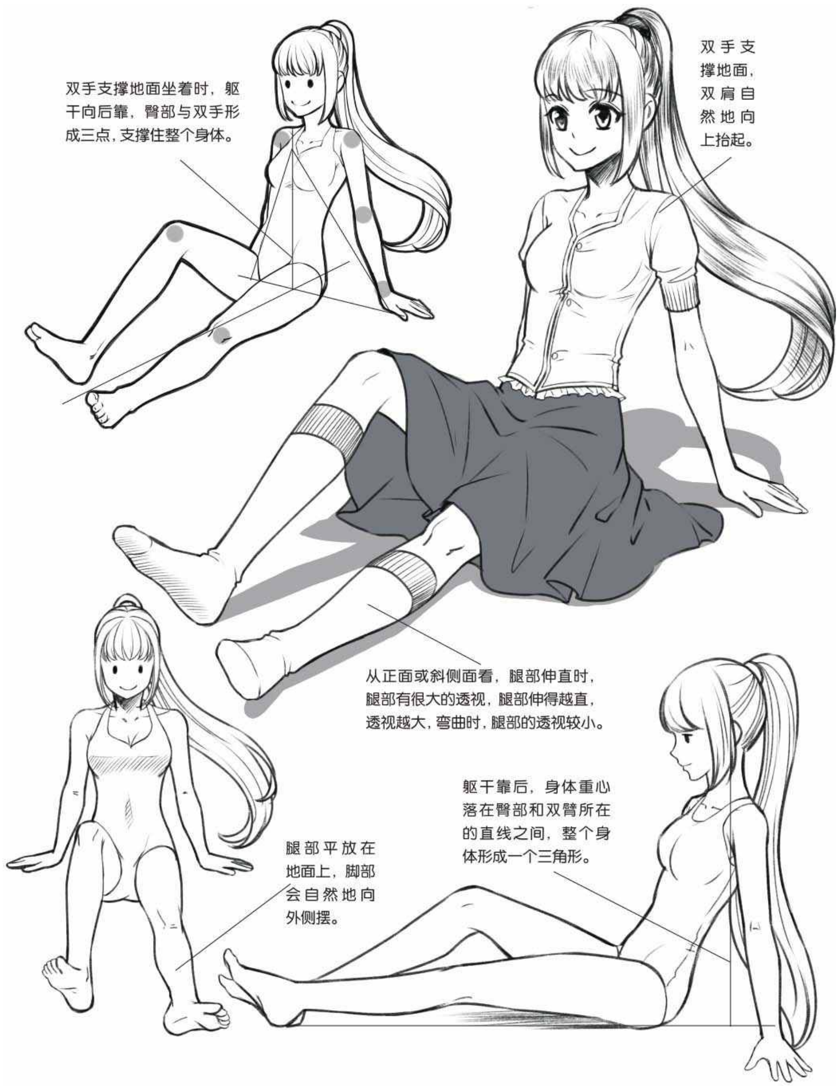
4.1.5 侧扶地面的美人坐姿态



4.1.6 双腿叉开坐在地上的姿态



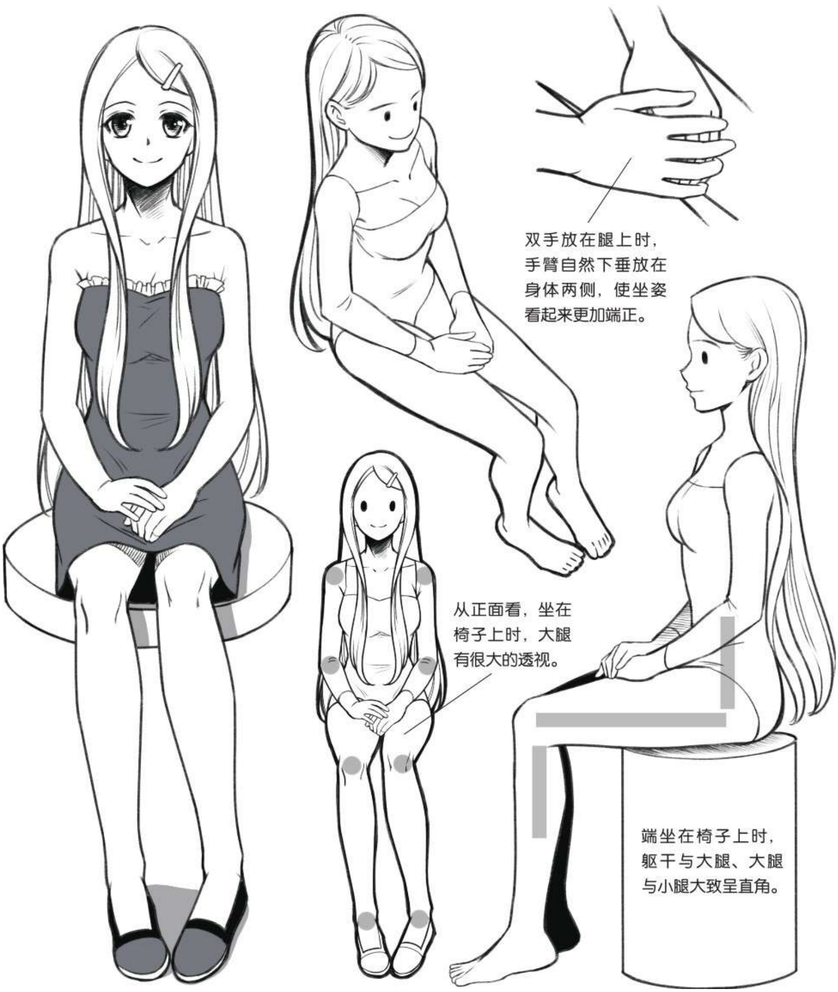
4.1.7 双手撑住身体坐着的姿态



4.2 坐在椅子上

坐在椅子上时，腿部一般弯曲成直角，同时男性和女性的腿部动作差异较大。

4.2.1 端坐在椅子上的姿态



4.2.2 手撑膝盖坐着的姿态

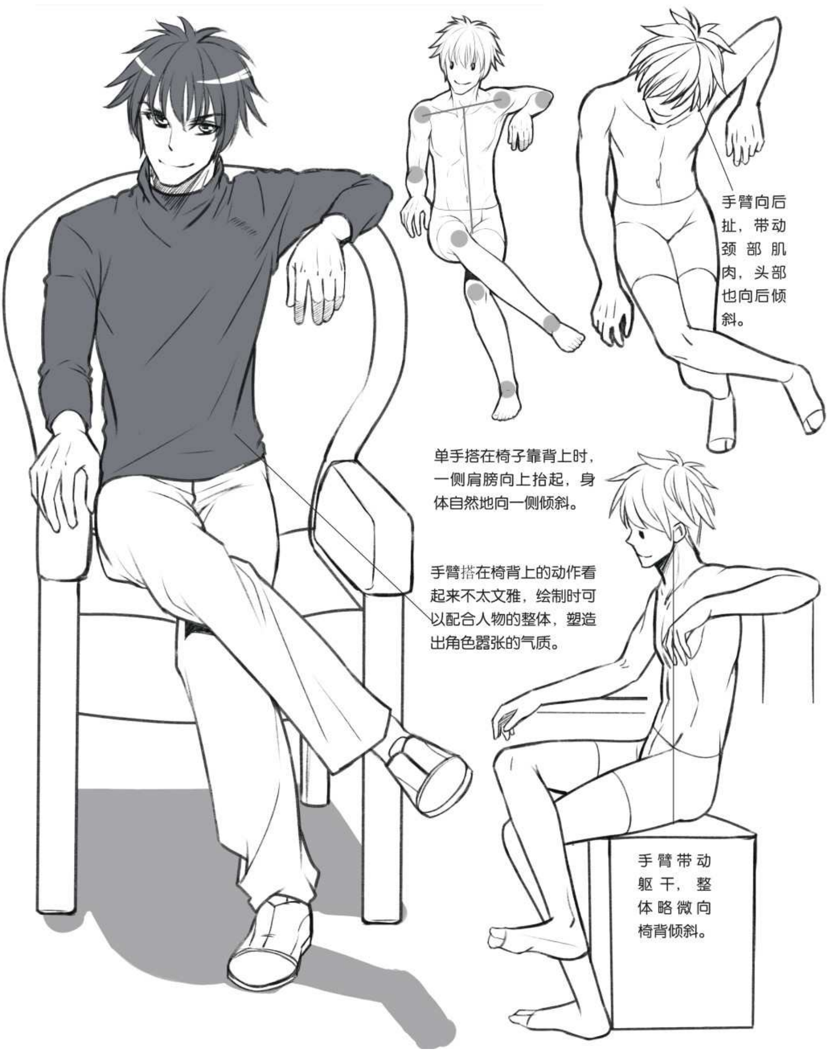


手撑着膝盖时，手臂不弯曲，手掌撑在膝盖上方一些的位置。
手臂与大腿以及身体形成一个直角三角形，整个人体的重心落在臀部。
绘制时要注意将双手的位置画得与腿部平行，这样才能让手部刚好放在膝盖处。
为了让画面更加生动，小腿部分的动作可以画得灵活一些。

4.2.3 靠着椅背的姿态



4.2.4 单手搭在椅背上的姿态



4.2.5 双手撑在椅子上的姿态



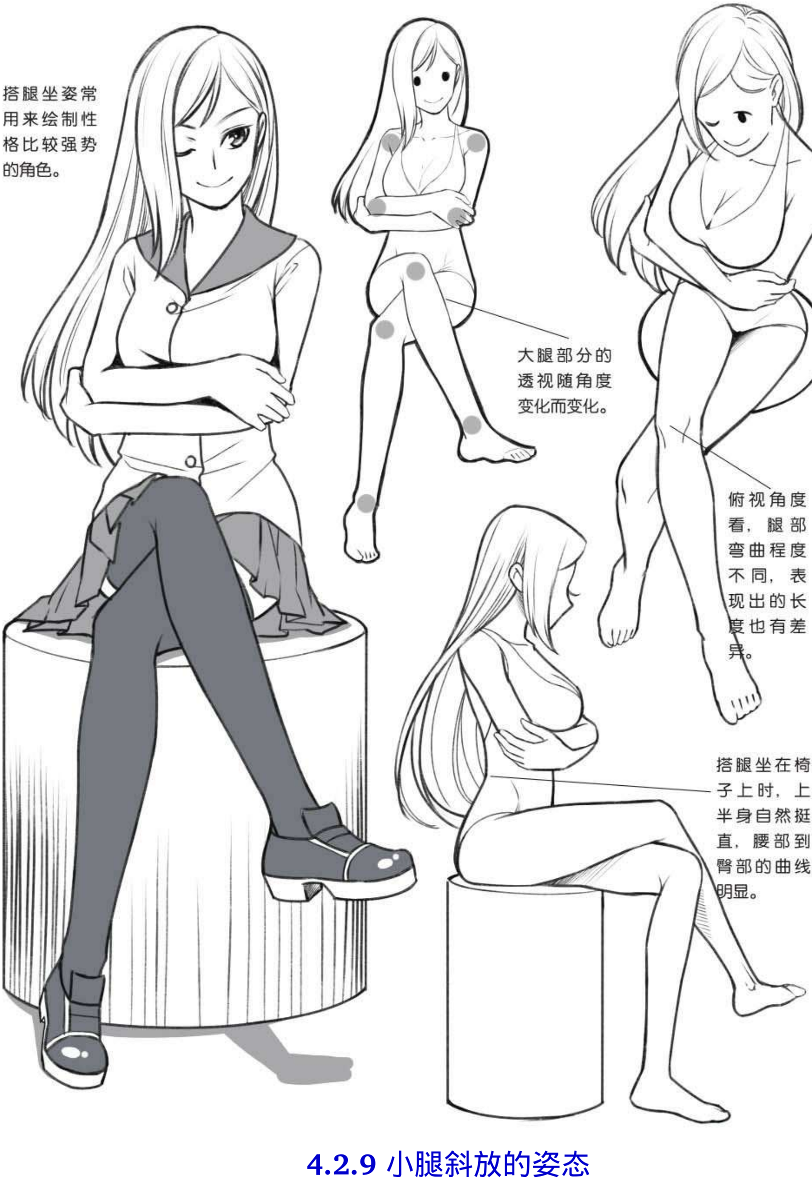
4.2.6 手肘撑在膝盖上的姿态


手肘与膝盖部分接触，这意味着身体和大腿的距离最大只有上臂的高度。
为了让手肘能撑到膝盖上，应让人物的身体严重地弓起来，并把背部的曲线着重表现出来。
从斜后方可以观察到手臂的摆放位置，一只手的前臂和另一只手的前臂分前后放在大腿上。

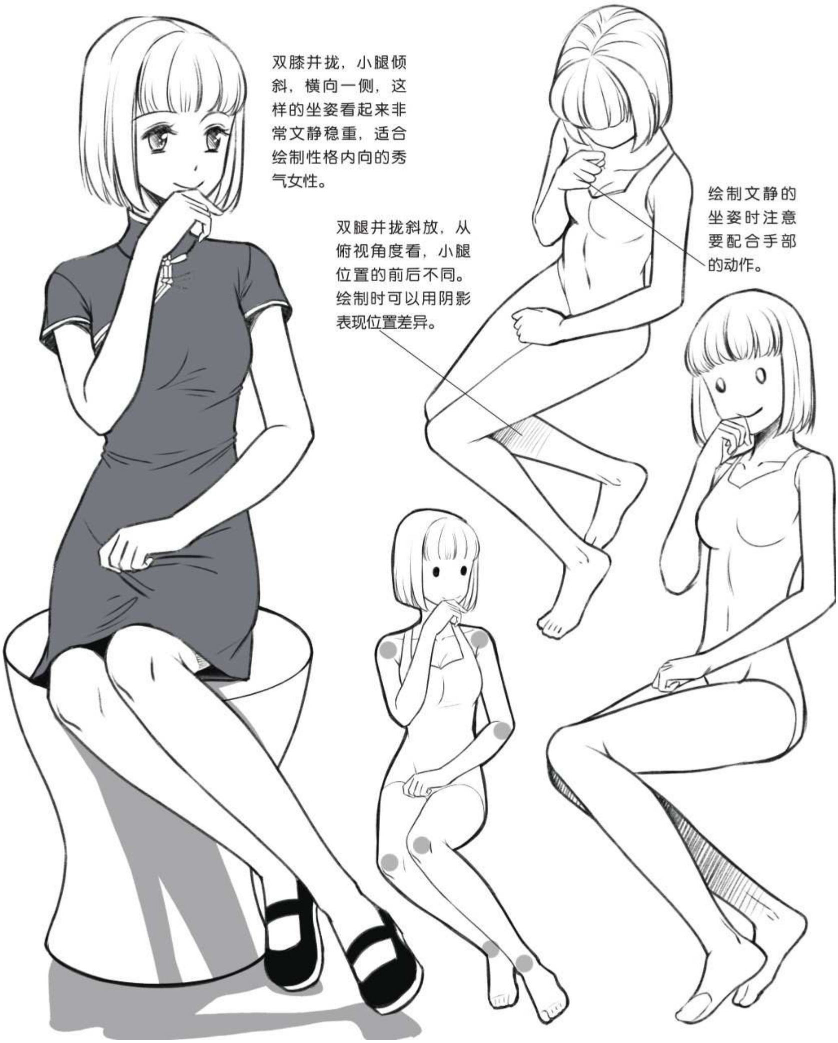
4.2.7 托腮坐着的姿态



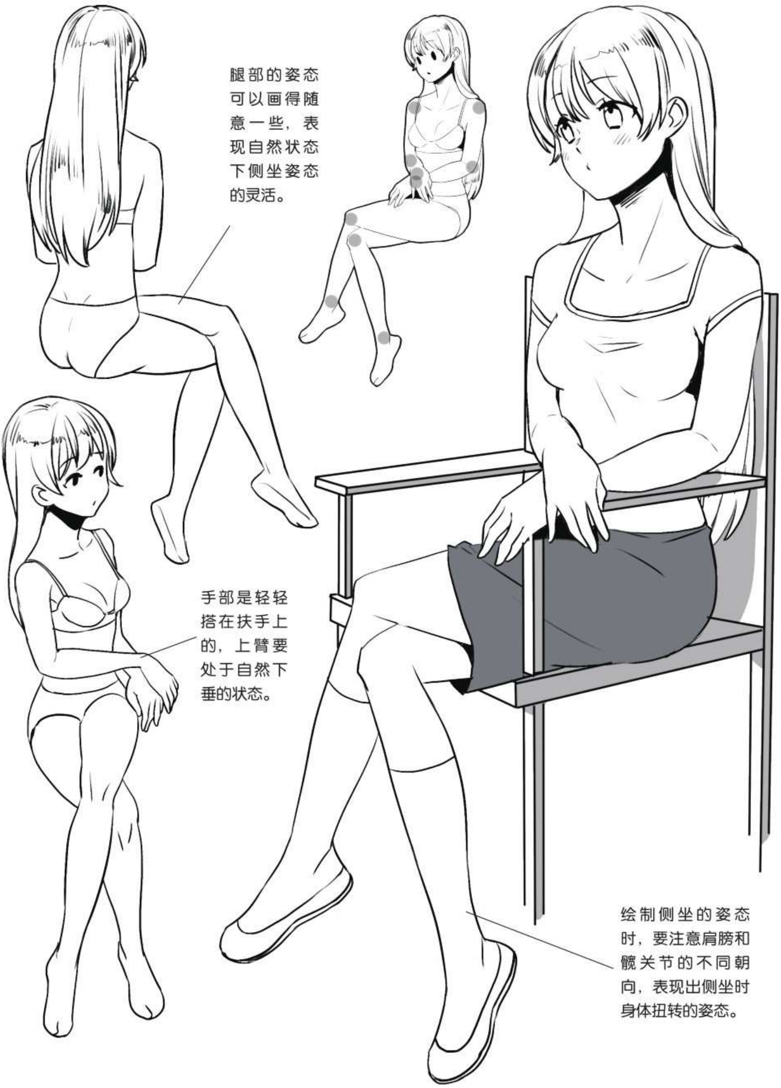
4.2.8 搭腿坐在椅子上的姿态


搭腿坐姿常
用来绘制性
格比较强势
的角色。
大腿部分的
透视随角度
变化而变化。
俯视角度
看，腿部
弯曲程度
不同，表
现出的长
度也有差
异。
搭腿坐在椅
子上时，上
半身自然挺
直，腰部到
臀部的曲线
明显。

4.2.9 小腿斜放的姿态



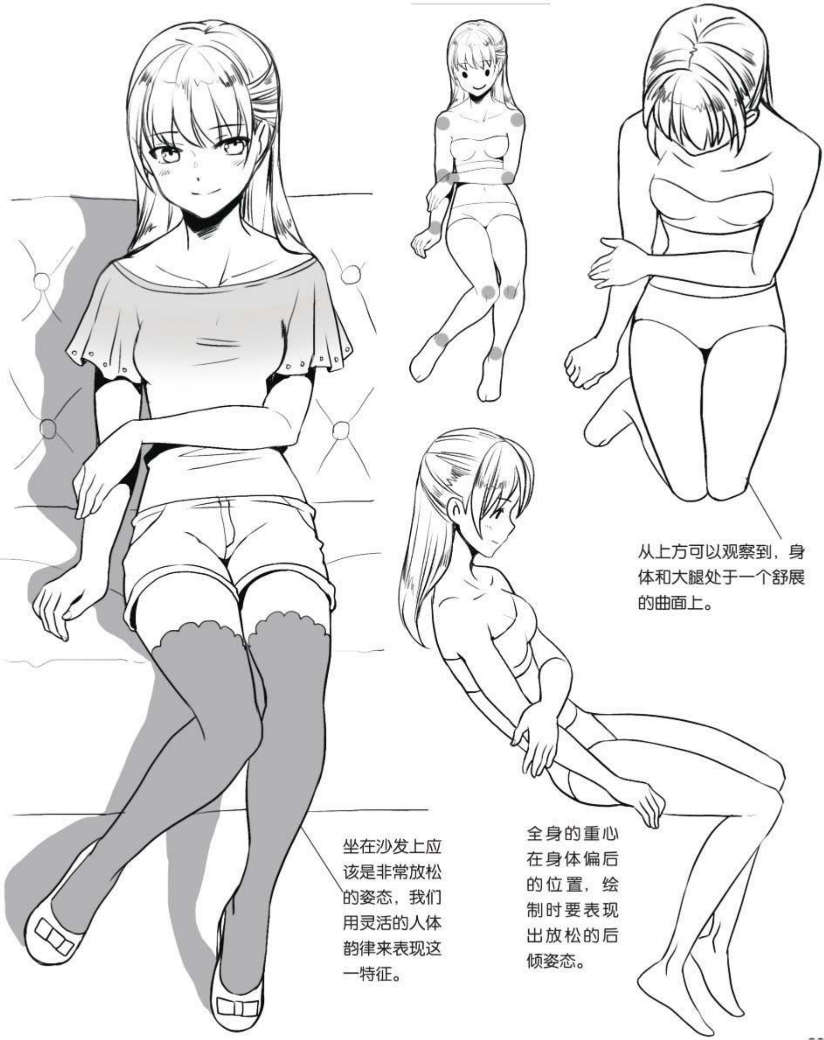
4.2.10 双手交叠搭在扶手上的姿态



4.3 坐在沙发上

沙发是一个较为舒适的柔软支撑道具，人物的动作也会随着这种道具而更加放松。

4.3.1 靠在沙发背上的姿态



4.3.2 蜷坐在沙发里的姿态



将身体蜷缩起来时，人物的重心落在背部的盆骨处，柔软的沙发分担了一部分重量。

4.3.3 搭腿坐在沙发上的姿态



4.3.4 手肘撑在沙发上的姿态



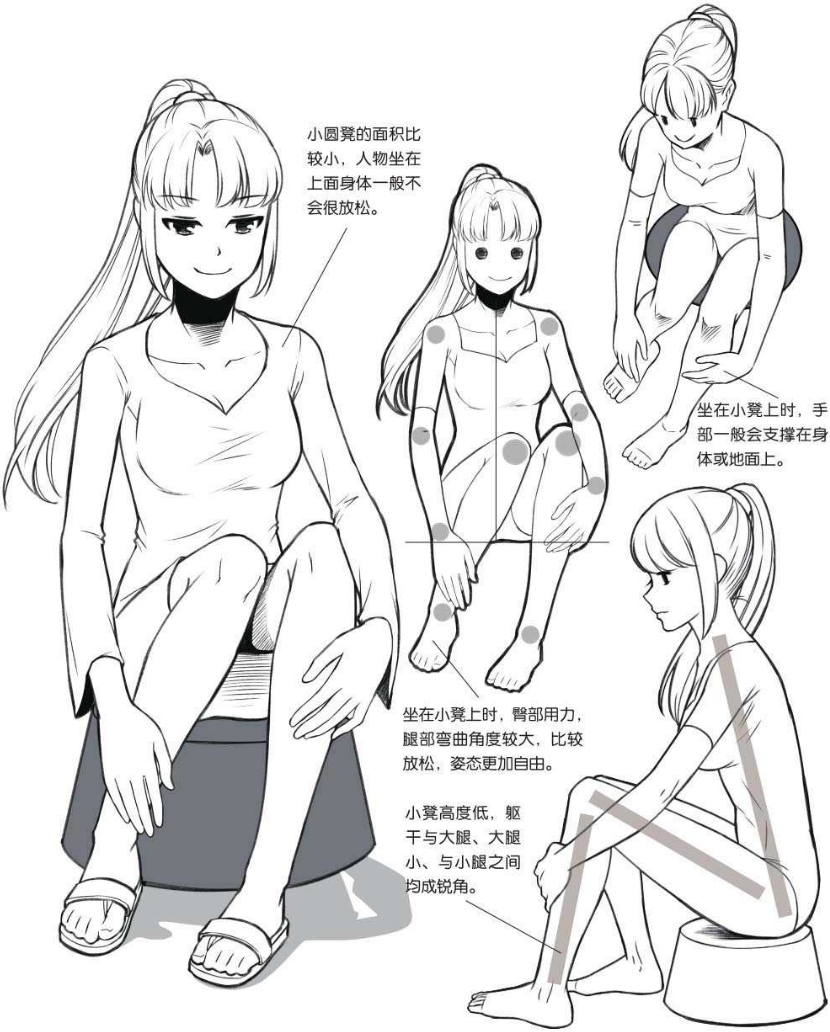
4.3.5 坐在沙发扶手上的姿态



4.4 其他坐姿

无论绘制哪种坐姿，都要注意腿部的弯曲程度、座椅的高度和承重方式与身体重心之间的关系。

4.4.1 坐在小圆凳上的姿态



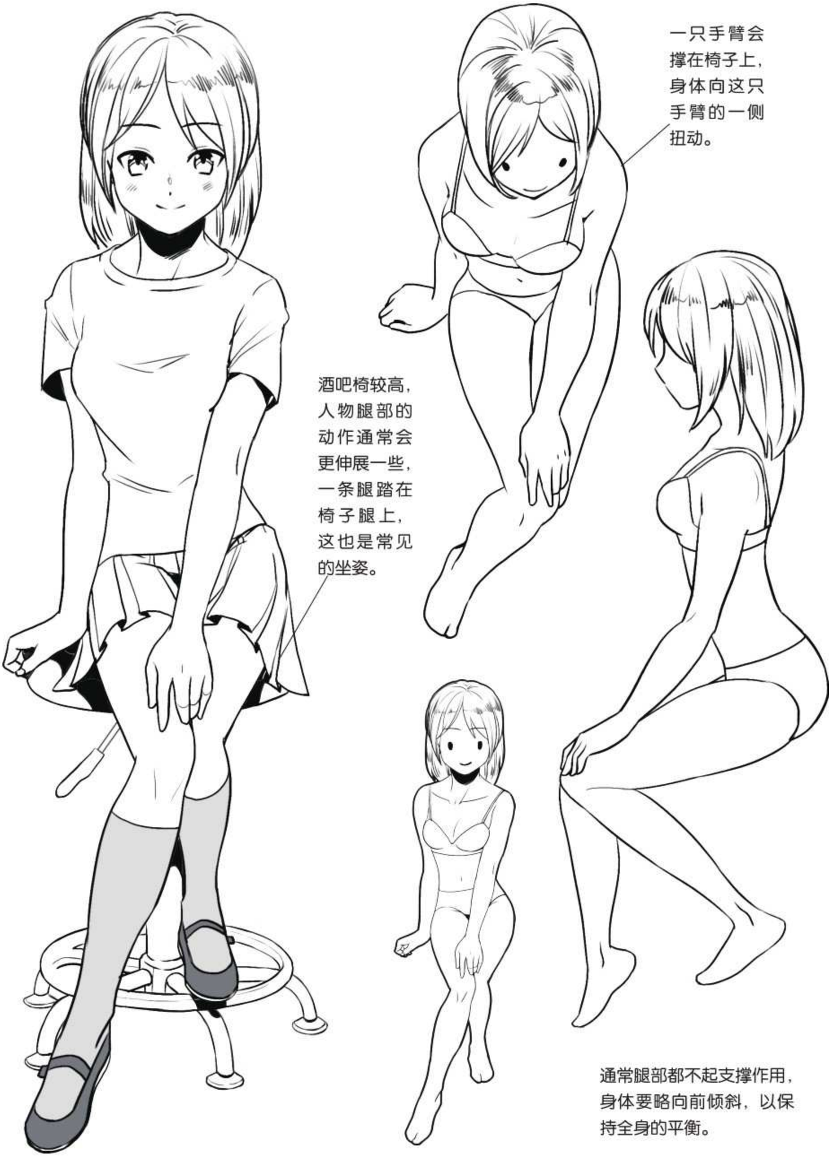
4.4.2 坐在靠背小凳上的姿态



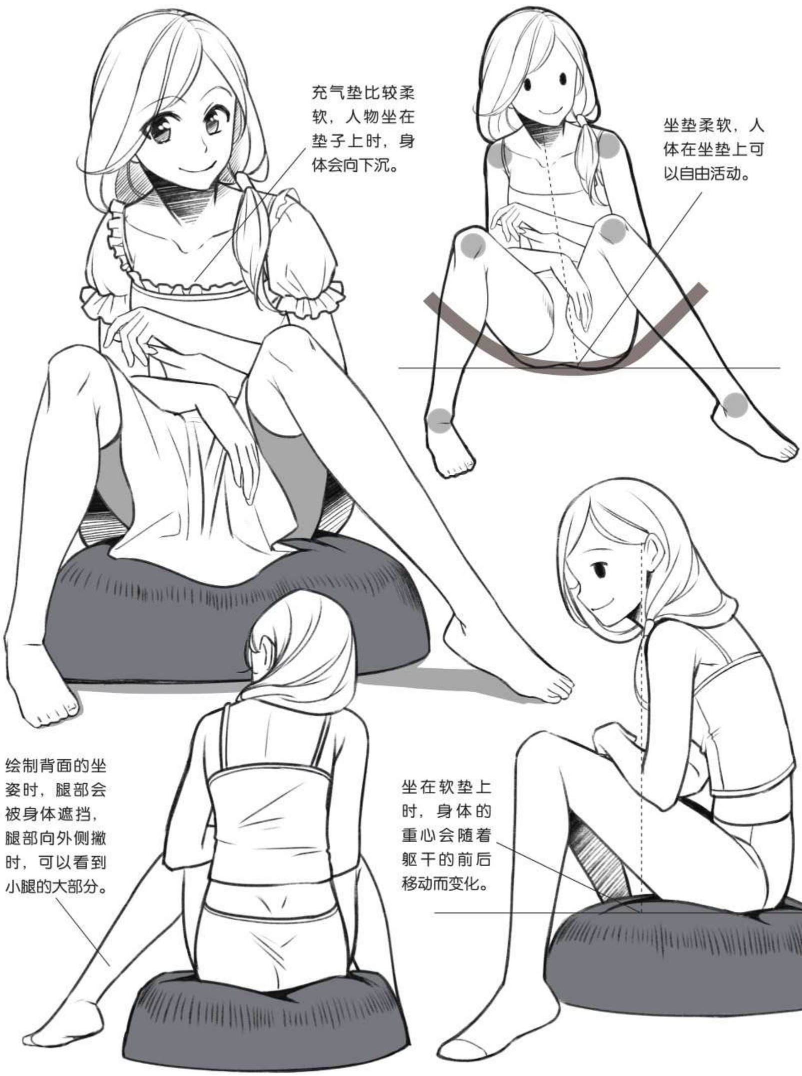
4.4.3 坐在桌子上的姿态



4.4.4 坐在酒吧椅上的姿态



4.4.5 坐在充气坐垫上的姿态



4.4.6 坐在瑜伽球上的姿态



5 蹲跪

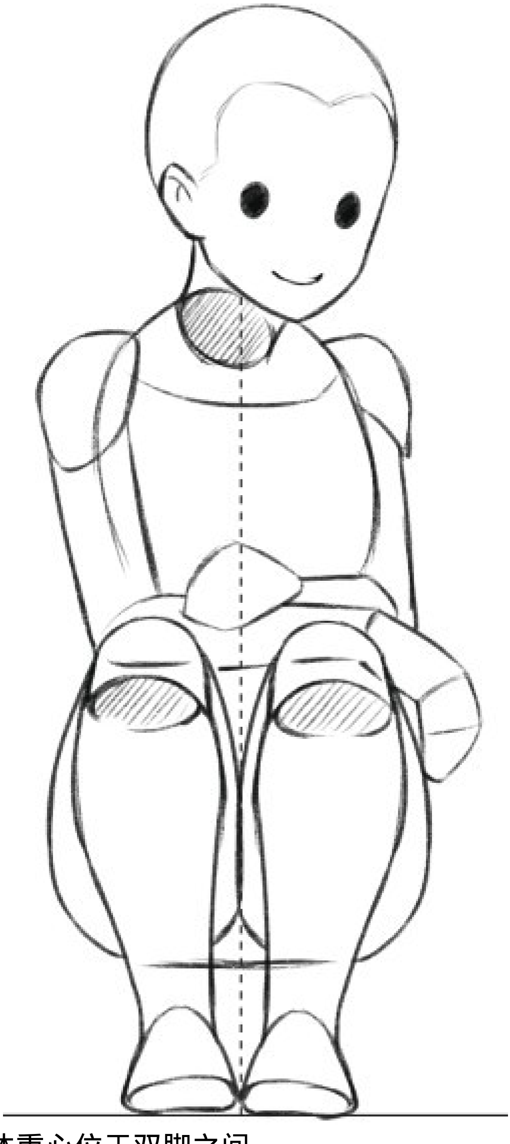
下蹲与跪下时，腿部弯曲的角度很大，大腿和小腿一般会贴在一起，腿部肌肉的变形较大。

蹲跪动作的绘画要点



下蹲时，大腿和小腿弯曲，贴合在一起，均有透视，同时腿部肌

肉受到挤压，整体变宽。

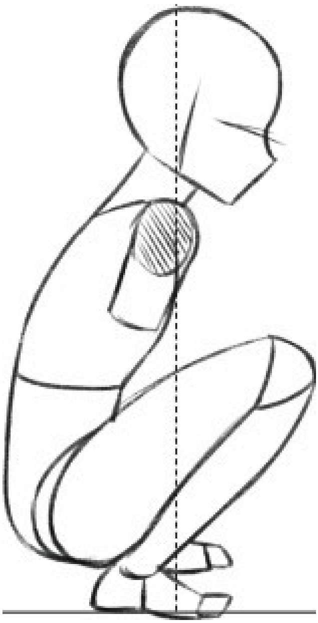


下蹲时身体重心位于双脚之间。



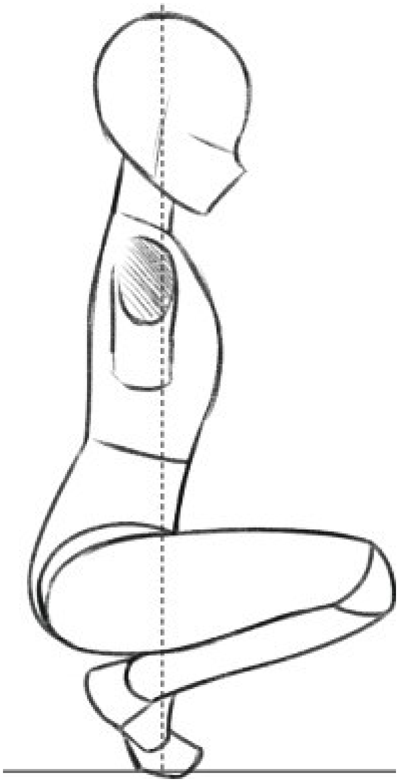
要利用关节的位置确定肢体。

下蹲时的人体结构



脚面着地，身体重心向后，臀部距离地面较近。

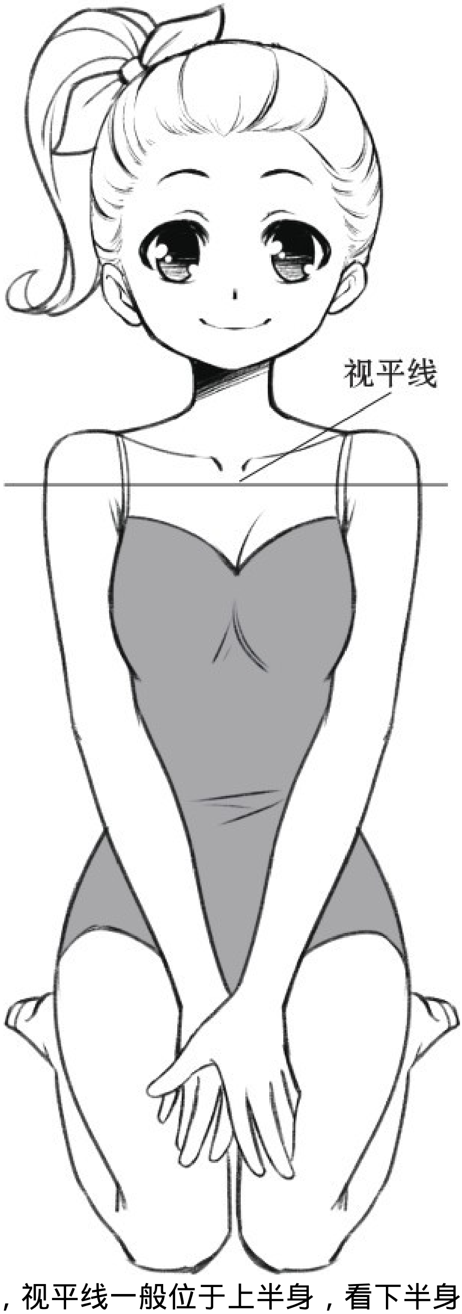




脚尖着地，身体重心位于身体正中，臀部距离地面较远。

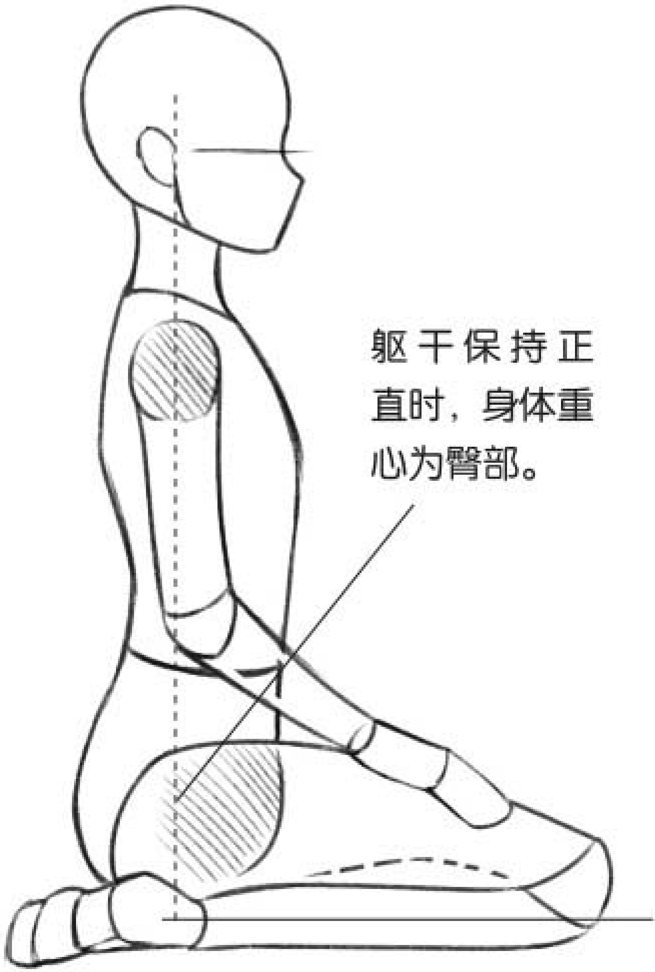


下蹲的两种状态



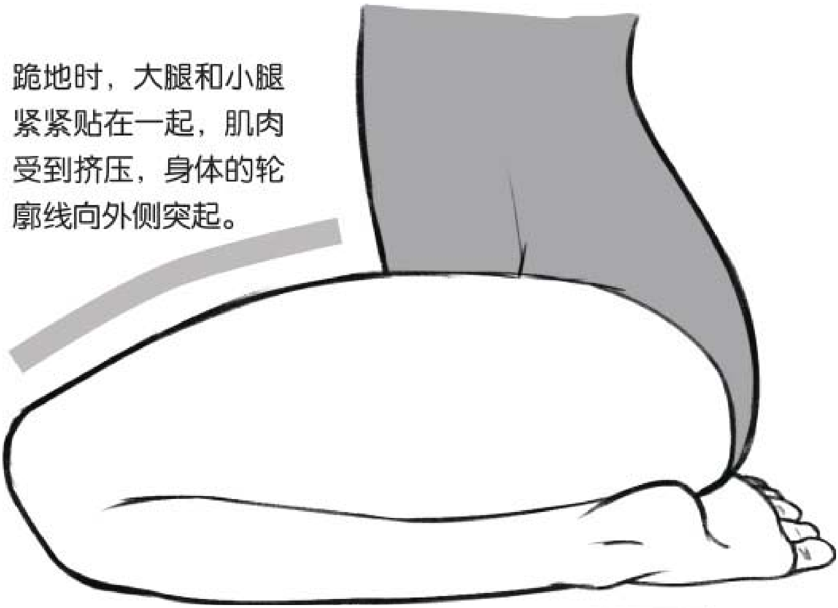
绘制人物时，视平线一般位于上半身，看下半身时略呈俯视状态，腿部的透视较小。


跪在地上时，腿部与身体一般成垂直状态。

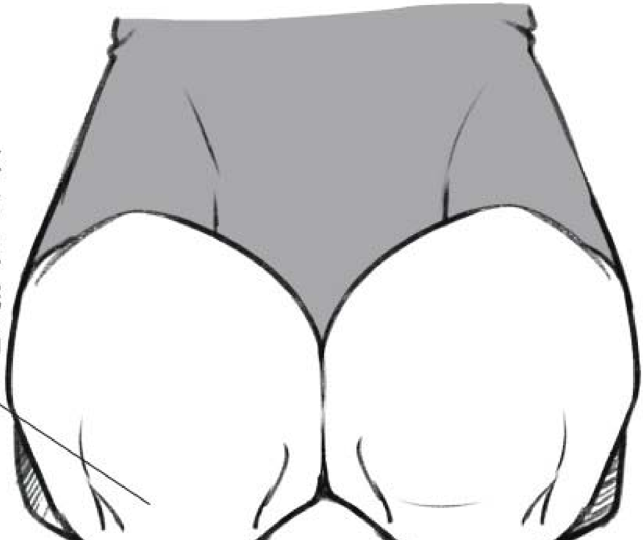


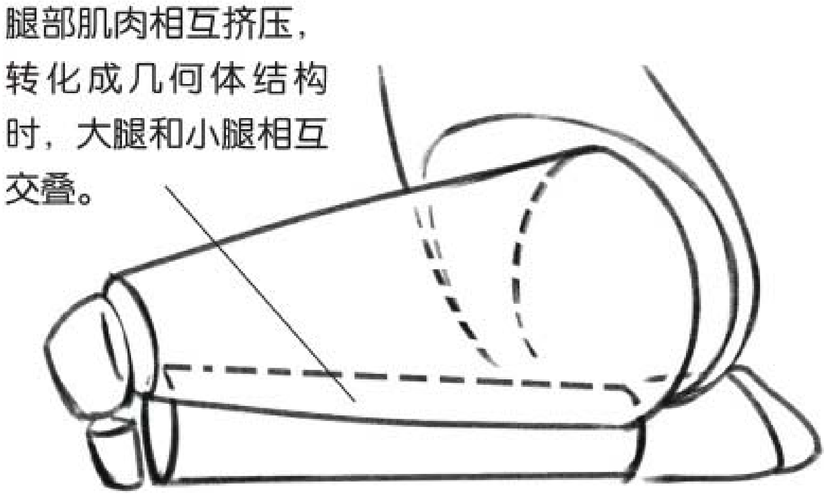
跪地时的人体结构

跪地时，大腿和小腿紧紧贴在一起，肌肉受到挤压，身体的轮廓线向外侧突起。



从正面看，大腿和小腿与画面垂直，只能看到小腿完全被大腿遮挡住。





跪地时腿部肌肉的变形

5.1 膝盖并拢蹲

并拢膝盖的下蹲动作常常用来绘制女性，这样可以使人物看起来更加文静内敛。

5.1.1 托腮蹲着的动作



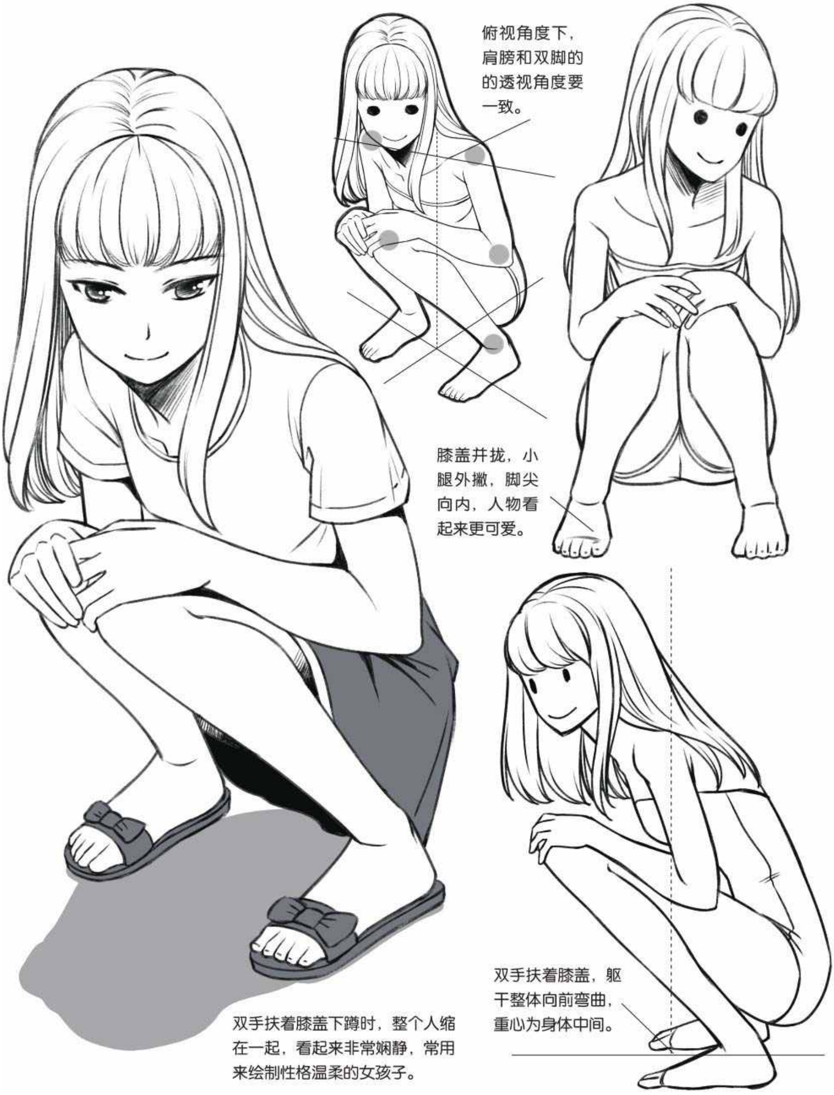
用手部托腮下蹲时，手肘会支撑在膝盖外侧。







5.1.2 手放在膝盖上蹲着的动作



5.1.3 指尖扶地蹲着的动作



5.1.4 蹲着捡东西的动作


捡东西的动作重点在手的部分，因此身体的倾斜也厉害一些。
捡东西的动作需要脸和身体动作的配合，因此绘制出方向和手一致的视线非常重要。
绘制时选择半蹲的姿势，人物捡东西的动作会显得更加方便灵活。

5.1.5 蹲着逗猫的动作



5.2 膝盖分开蹲

双膝分开的蹲姿比较开放豪爽，常常用来绘制性格外向的男性。

5.2.1 手肘架在膝盖上蹲着的动作


手肘架在膝盖上下蹲时，双臂和双腿张开，这种动作常用于绘制不良少年。
双臂向前伸，与躯干部分形成平衡，重心位置比较靠前。
双臂搭在膝盖上，躯干整体向前，下蹲较深，身体重心较低。

5.2.2 蹲着玩耍的动作



5.2.3 手臂撑在膝盖上蹲着的动作



5.2.4 双腿一高一低蹲着的动作



5.3 双膝跪地

双膝跪地的动作大多用来表现重要的礼节，人物的姿态要端正。

5.3.1 正跪的动作



正跪时上半身要保持直立，双手自然地放在大腿上。


正跪时大腿完全遮挡住小腿，并且有很大的透视角度。
从半侧面角度看，小腿被大腿挤压变形，看起来要比正常状态下更细。
正跪时，膝盖略微向两侧分开，而坐在臀部下的双脚的脚尖则略向内。

5.3.2 跪拜的动作



伏着身体的动作能表现出跪拜的特点，大胆地画出弓背的姿势和埋着的头，将这一特征表现到位。

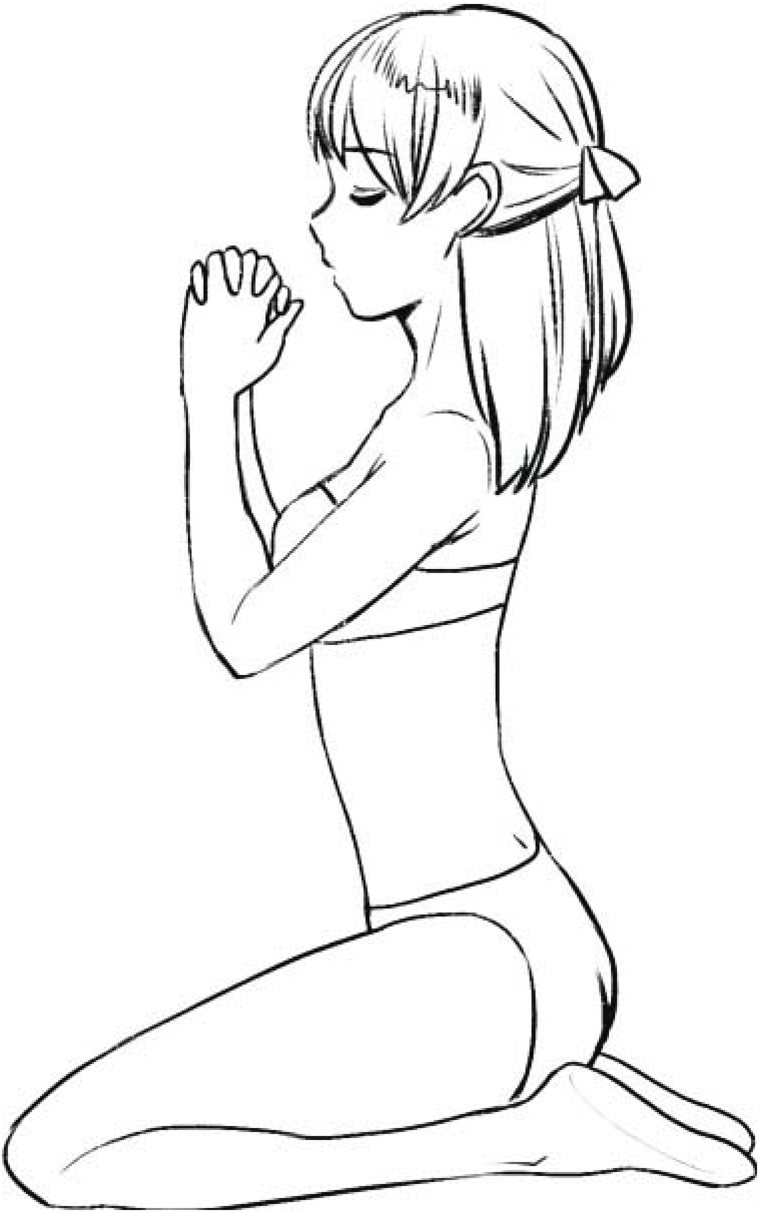
5.3.3 跪地祈祷的动作






绘制手部动作的时候，注意人物双手的手指相互交叠在一起。
上臂向前伸出，前臂高高抬起，放在下巴附近的位置。

祈祷动作比较庄重，虽然腿部是跪着的，但身体通常都是挺直的。



祈祷动作比较庄重，虽然腿部是跪着的，但身体通常都是挺直的。

5.3.4 跪立转身的动作



跪立时，小腿与地面接触，膝盖着地，大腿呈竖直状态，跪立扭转身体的动作可以体现人物的身材，常常用来表现萌系美少女的娇媚身姿。





跪立时，人的躯干和大腿与身后的小腿可以形成一个椎体，构成稳定构图。



5.4 单膝跪地

单膝跪地也常用作礼节，没有双膝跪地隆重正式，且多用于男性施礼。

5.4.1 跪地求婚的动作



男性求婚时一般要单膝跪地，一只手拿着戒指，另一只手伸向深爱的女性。


向前方伸出的手臂与向后侧倾斜的躯干形成平衡，重心靠后。



膝盖着地的腿部，大腿部分透视较小，另一侧透视较大。



5.4.2 单膝跪地的动作


不像双膝跪地
的大礼，单膝
跪地时头部要
抬起来。
从俯视角度可以
观察到胸部是向
前挺起的，表现
出一种礼节性的
威严。
整个人的重心偏向单膝跪地的腿部那
一侧，所以该一侧的手臂会支撑在地
面上。

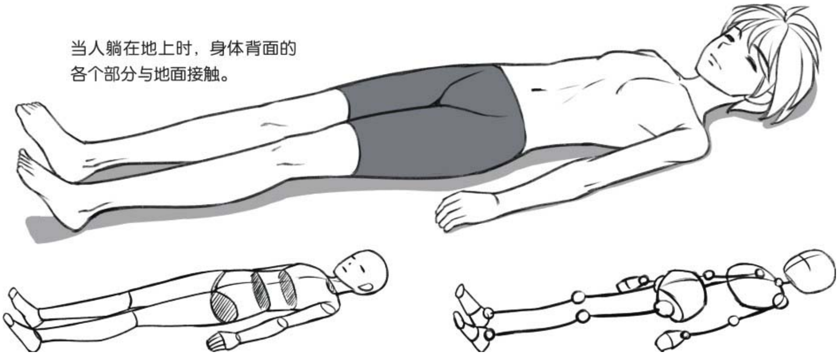
5.4.3 踉跄跪倒的动作


背部要画得弓起来，表现人物的狼狈感。
从侧面可以观察到这个动作双腿之间的距离较远。
跪跄跪倒的时候，重心并不平衡，这是一个瞬间性的动作，下一秒人体还会继续向前跌倒。
画出跪地一侧的手臂处于悬空状态，表现出画面的不平衡感。

6 躺卧

当人躺卧在地上或床上时，身体的大部分与地面或床面接触，身体稳定，肢体可以摆出各种自由的姿态来。

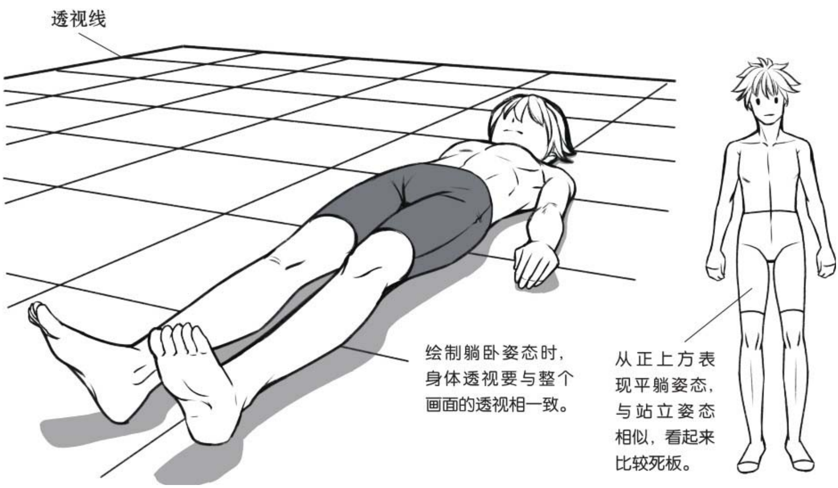
躺卧动作的绘画要点



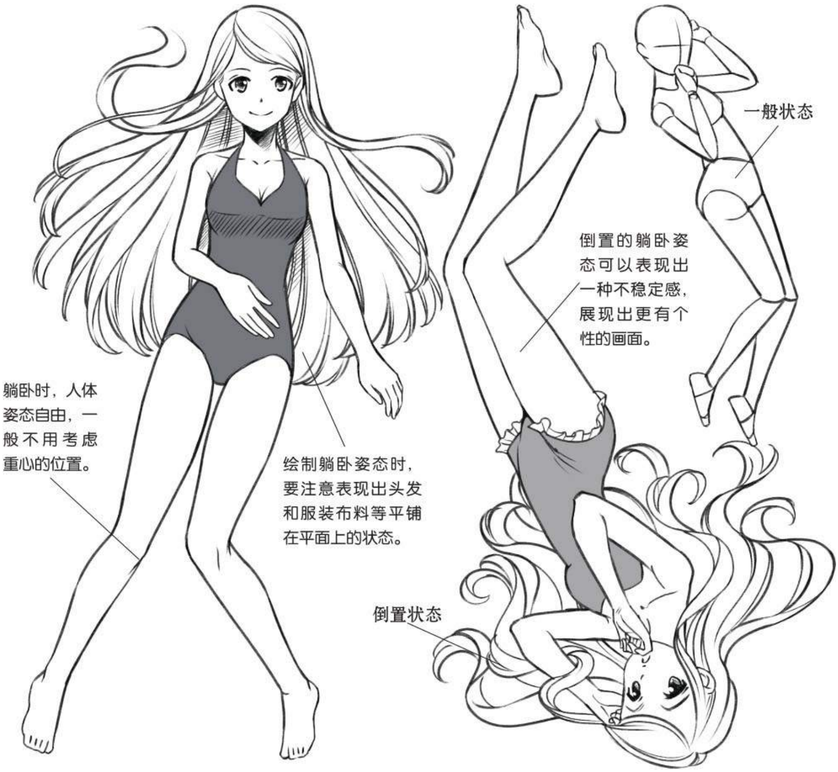
自然地平躺在地面上时，手臂与身体之间有一定的距离，而不会与躯干紧紧贴在一起。



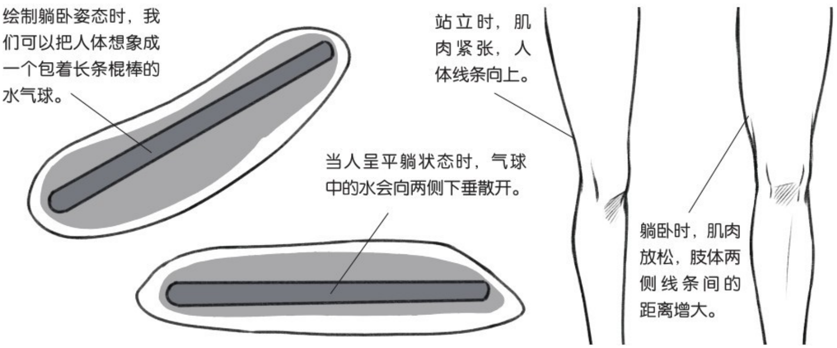
平躺时的人体结构



平躺时的人体透视



躺卧姿态的强化表现

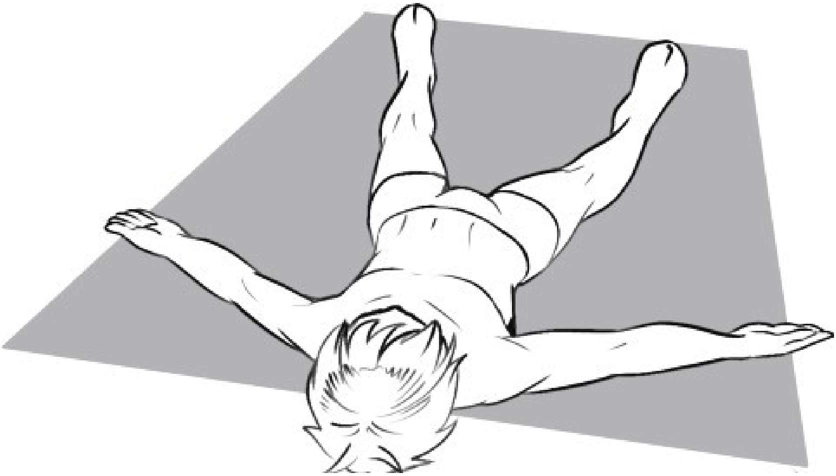


躺卧姿态的肌肉处理

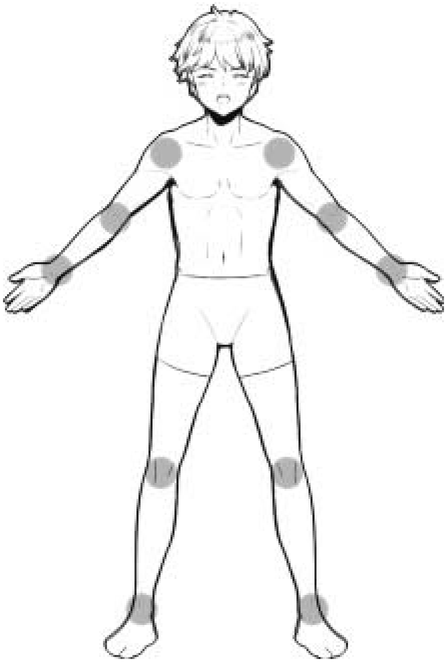
6.1 仰卧

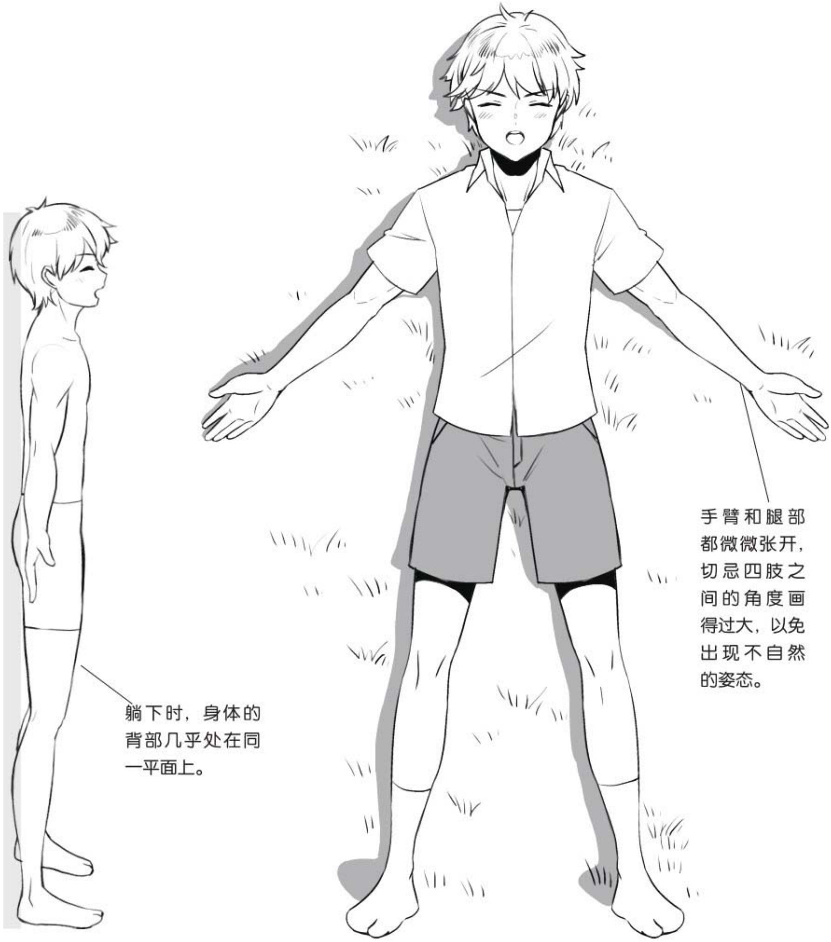
仰卧的时候人体处于放松状态，重心也发生了不同方向上的变化。

6.1.1 躺成“大”字的姿态



绘制手的时候，不要画成平举，让动作更加轻松自然一些。





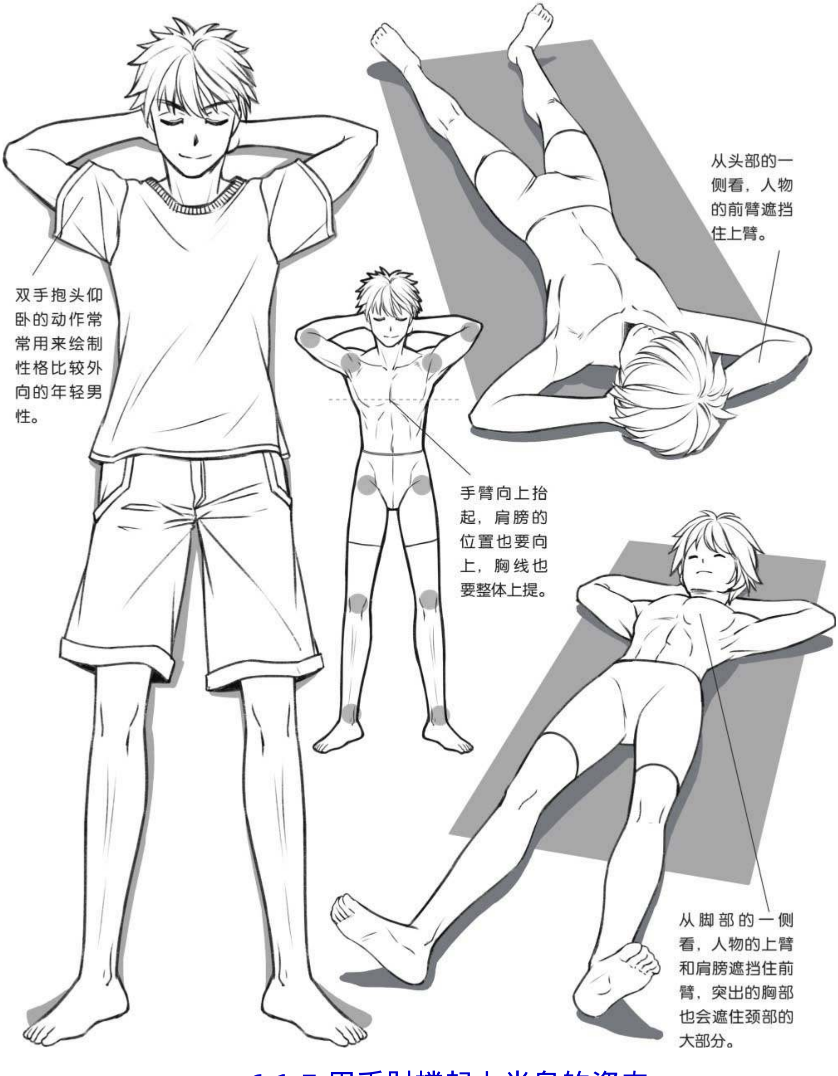
6.1.2 双手放在胸前仰卧的姿态



6.1.3 单手搭在头侧仰卧的姿态



6.1.4 双手抱头仰躺的姿态



6.1.5 用手肘撑起上半身的姿态



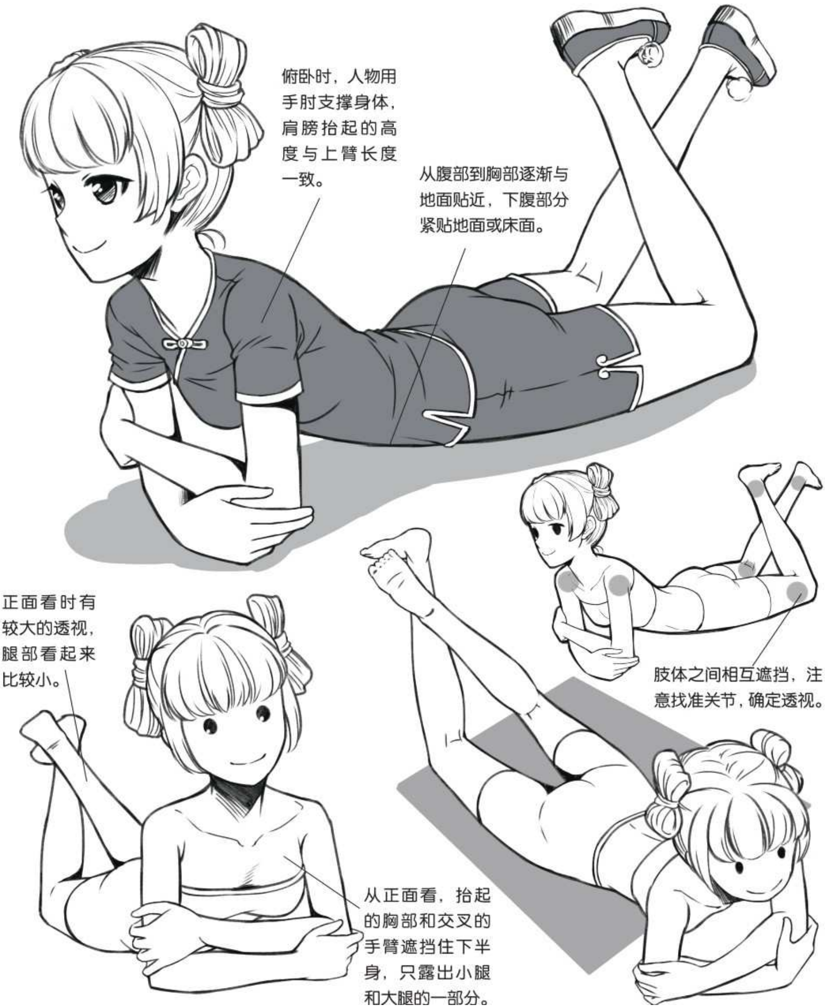
6.1.6 双手搭在头侧仰卧的姿态



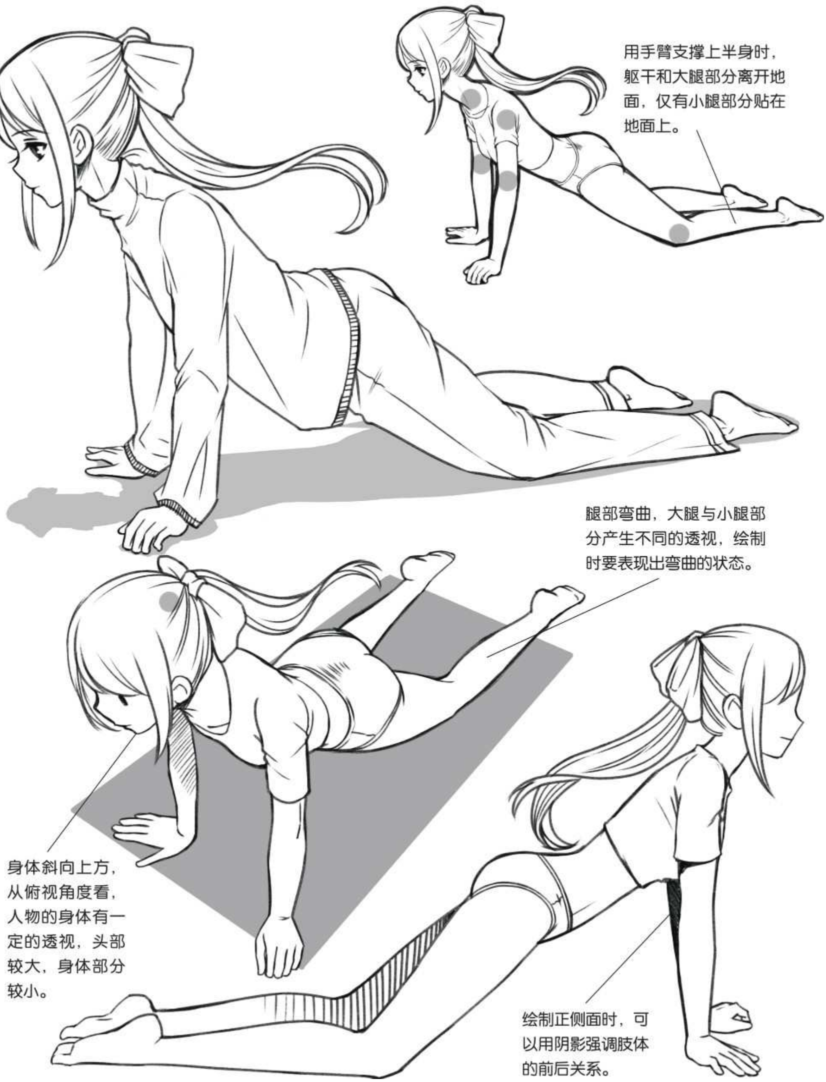
6.2 俯卧

身体正面朝下的姿态为俯卧，俯卧时胸腹受压，人大多用枕头、手臂作为支撑。尽量不要将俯卧姿态画成直挺挺的样子。

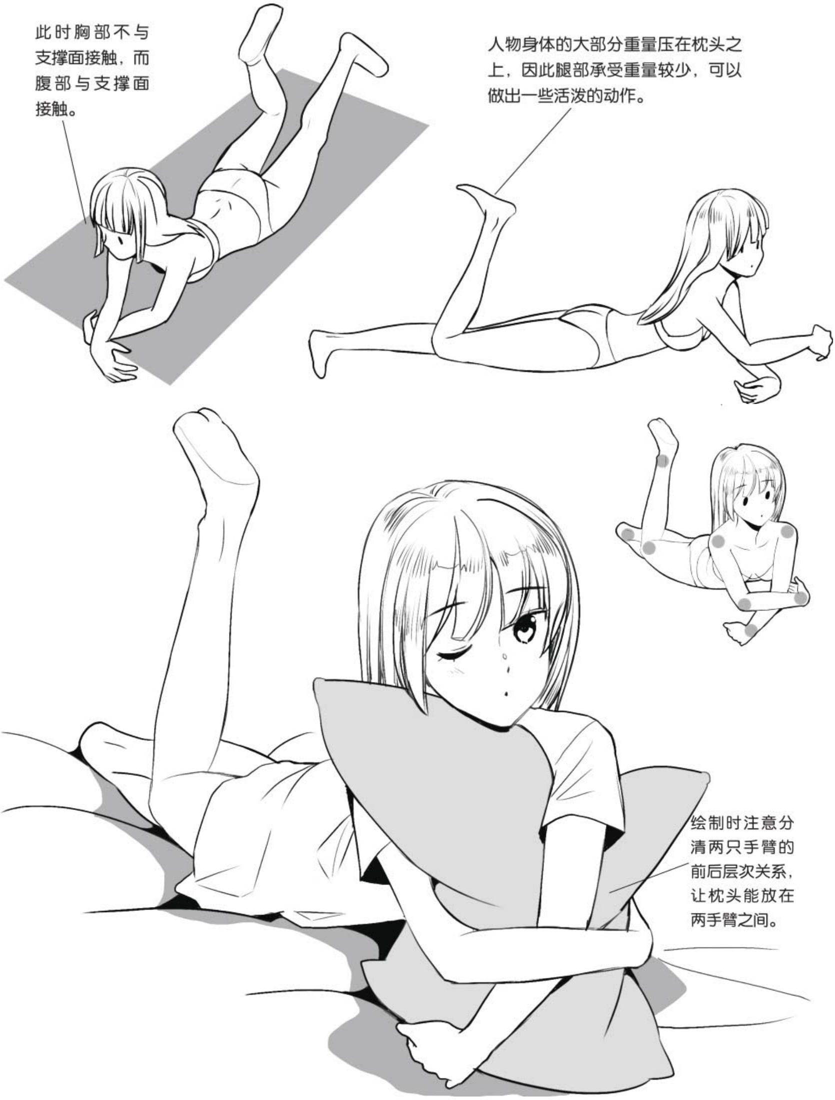
6.2.1 手肘撑起上半身的姿态



6.2.2 双手撑起上半身的姿态



6.2.3 抱着枕头俯卧的姿态



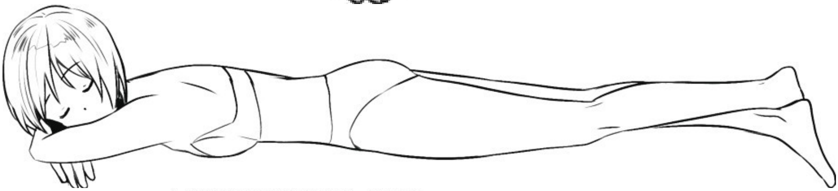
6.2.4 以手臂为枕俯卧的姿态



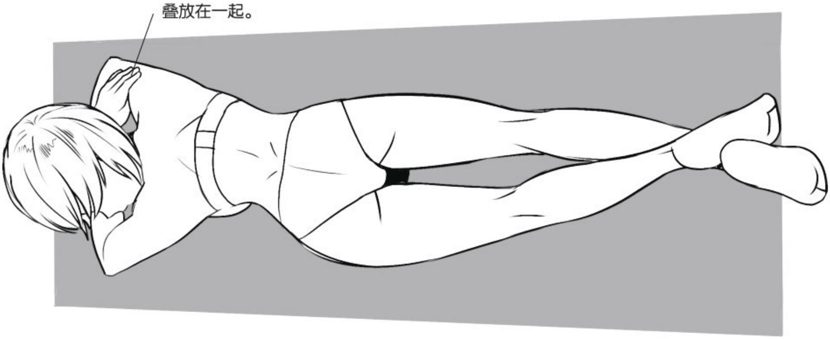
上臂向前伸出，前臂叠加在一起后支撑住头部的重量。绘制时要明确地表现出手臂的层次感。

手臂的粗细不可小视，绘制这个动作时，要表现出被手臂抬起的头部的倾斜程度。





上臂向两侧微微张开以后，再相互叠放在一起。

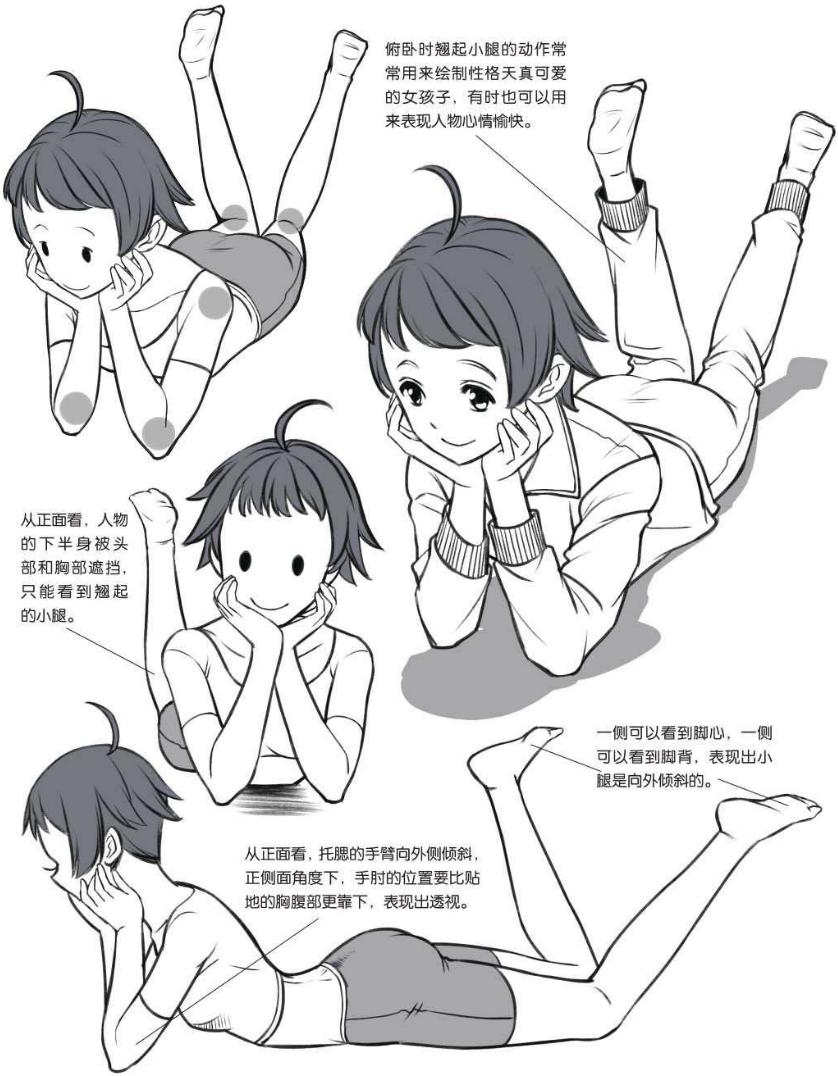


6.2.5 手掌和膝盖撑地的姿态





6.2.6 翘起小腿俯卧的姿态



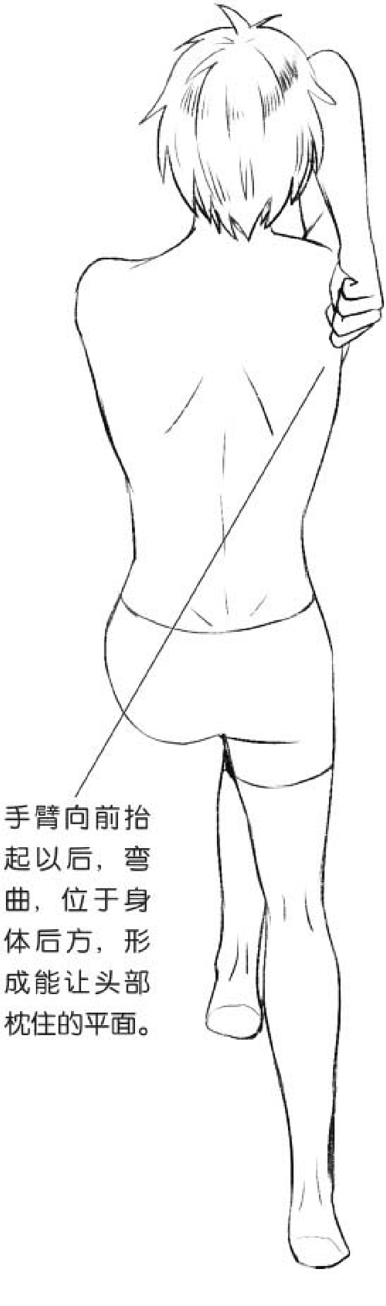
6.3 侧卧

人物侧卧时，我们可以画出角色的侧面来表现这个特征。另外，人物侧卧时，四肢的动作通常不会对称。

6.3.1 枕着手臂睡的姿态





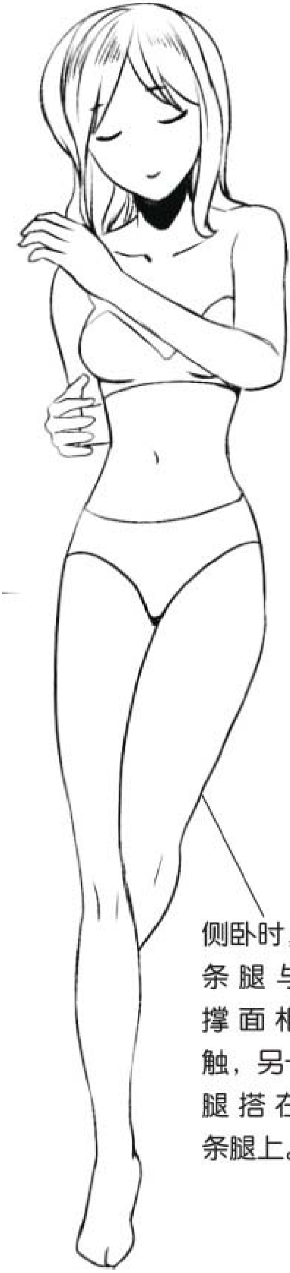

手臂向前抬
起以后，弯
曲，位于身
体后方，形
成能让头部
枕住的平面。





6.3.2 搂着抱枕侧卧的姿态




侧卧时，一条腿与支撑面相接触，另一条腿搭在这条腿上。



通常被身体压着的一侧手臂会向后弯曲，以便支撑起身体的重量。





绘制这个动作时，要画出双手之间形成的空间区域，这样人物才能抱得住枕头。

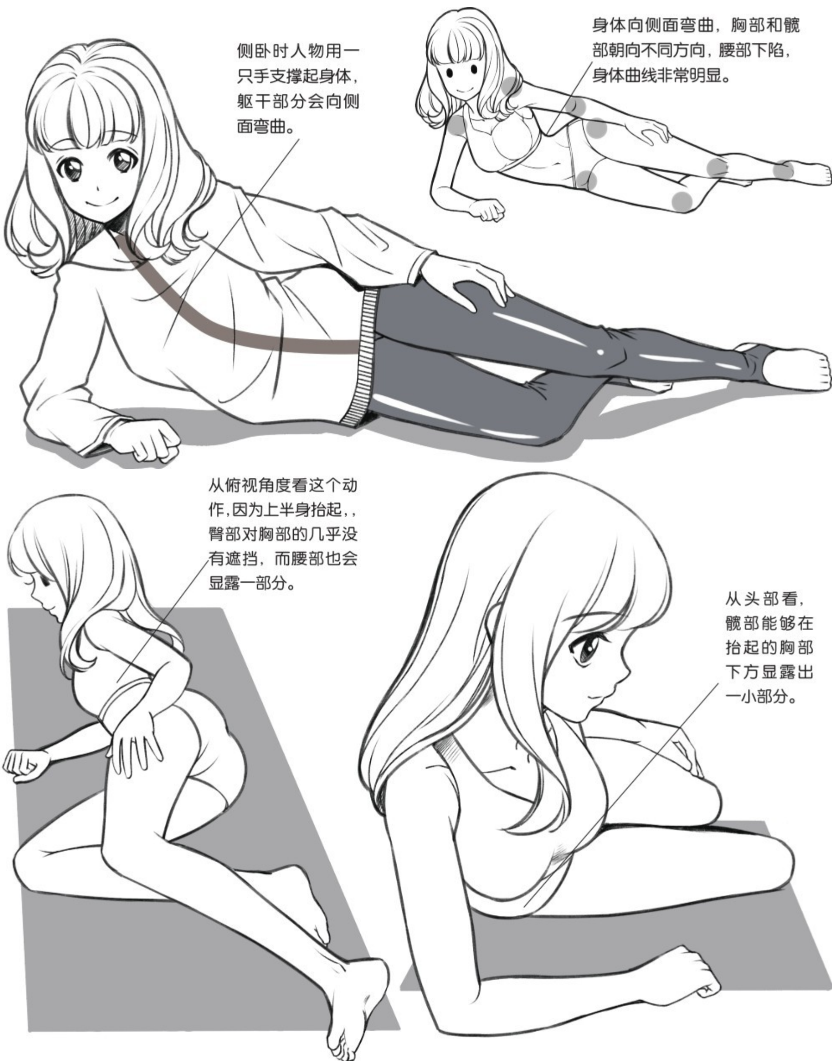
6.3.3 手搭在头侧侧卧的姿态



6.3.4 单手撑头侧卧的姿态



6.3.5 单手撑起身体侧卧的姿态



7 跳跃

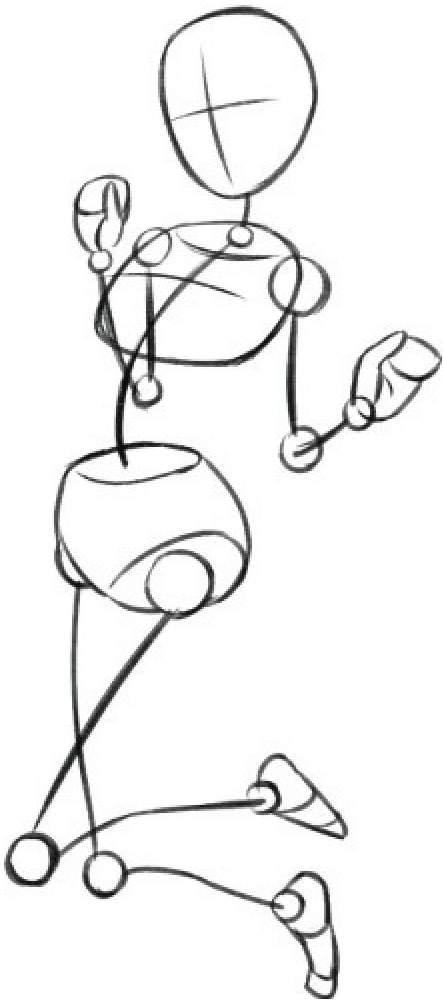
跳跃时，人体腾空而起，可以在空中做出各种动作，是一种非常具有动感的基本动作。

跳跃动作的绘画要点





跳跃时双腿要向上弯曲，双臂向上或向两侧举起。

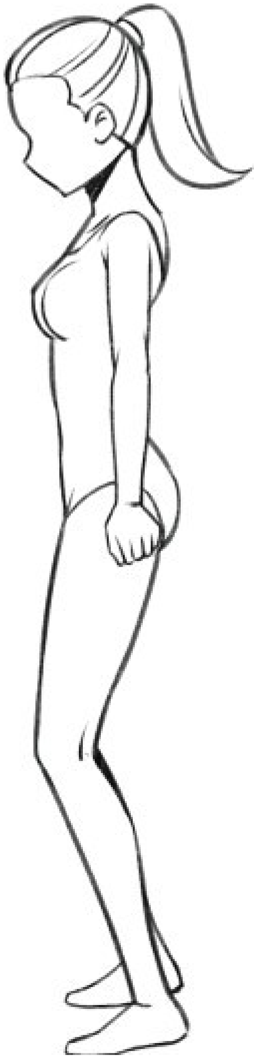


跳跃时四肢弯曲，会产生一定的透视，绘制时要先确定关节的位置。

跳跃时的人体结构



跳跃时双脚离开地面，人的影子要与双脚分离。





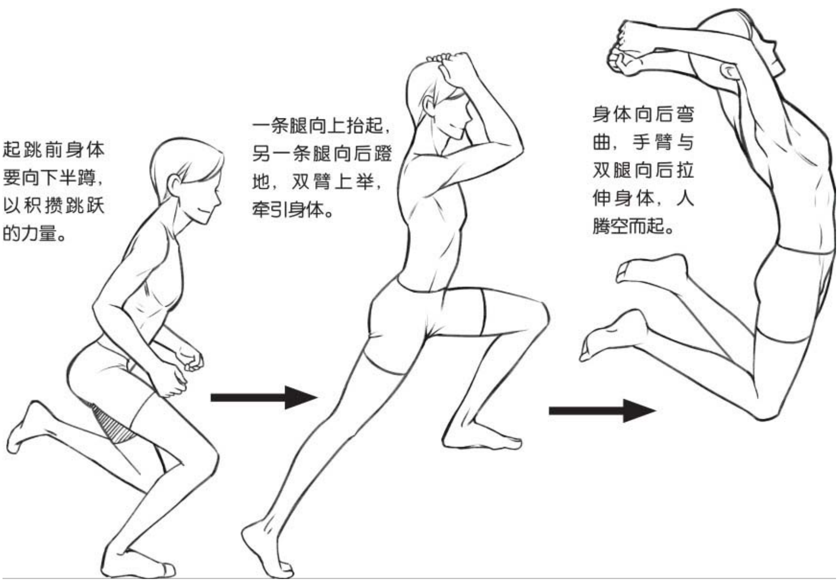


腿部的弯曲程度与跳跃的高度有关，腿部弯曲程度越大，人物跳跃的高度越高。

跳跃时脚部离开地面



不同性别角色跳跃时的动作差异



跳跃动作的分解

7.1 向前跳跃

双脚向后蹬地，身体向前跳跃，跳跃过程中腿部向前伸。

7.1.1 双腿向前跳跃的动作



7.1.2 跨步向前跳跃的动作

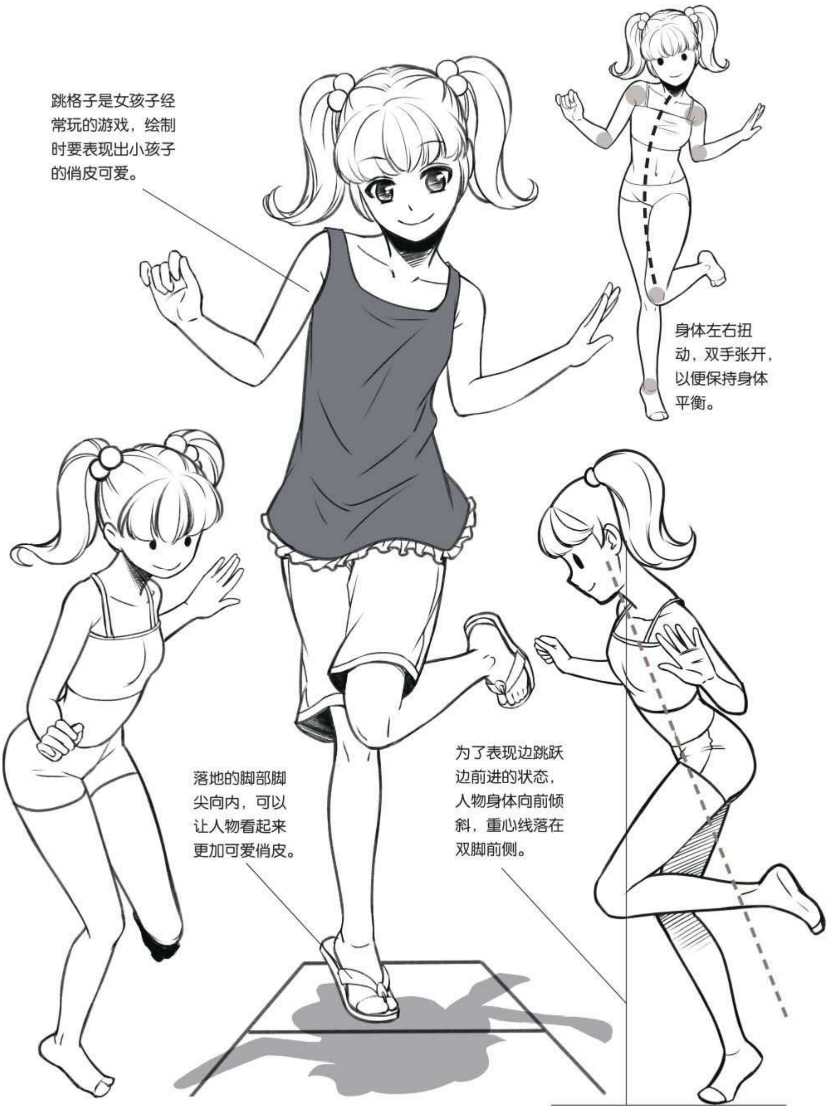

可以画出
随着跳跃
而飘动的
头发，增
强动感。
跨步向前是
一个双腿分
别处于前后
的动作，身
体重心向跨
出一侧的腿
部倾斜。
从背侧面的
角度可以看
出，跨出的
步幅应该绘
制得大一些。
虽然腿部的动作较大，但手臂部分
的动作却很轻盈自然。

7.1.3 跳过沟壑的动作




为了表现人物跳
过沟壑时向上用
力的感觉，可以
画出向上高高举
起的手臂。
跳跃得较为
用力，绘制
出弯曲程度
较 大 的 腿
部，可以表
现 这 一 特
征。

7.1.4 跳格子的动作



7.2 向上跳起

人物向上跳起时，双腿一般要向上弯曲，弯曲的角度与人物跳跃的高度有关。

7.2.1 单脚起跳的动作



7.2.2 高兴地单脚跳的动作



7.2.3 脚尖向外跳起的动作



7.2.4 屈膝腾空而起的动作


双腿弯曲，身体呈蹲踞状，
用力向上跳起，人物可以跳
起到较高的高度。


手臂高抬，向上牵引，
肩膀向上耸起，上臂
抬平，表现出身体用
力的状态。



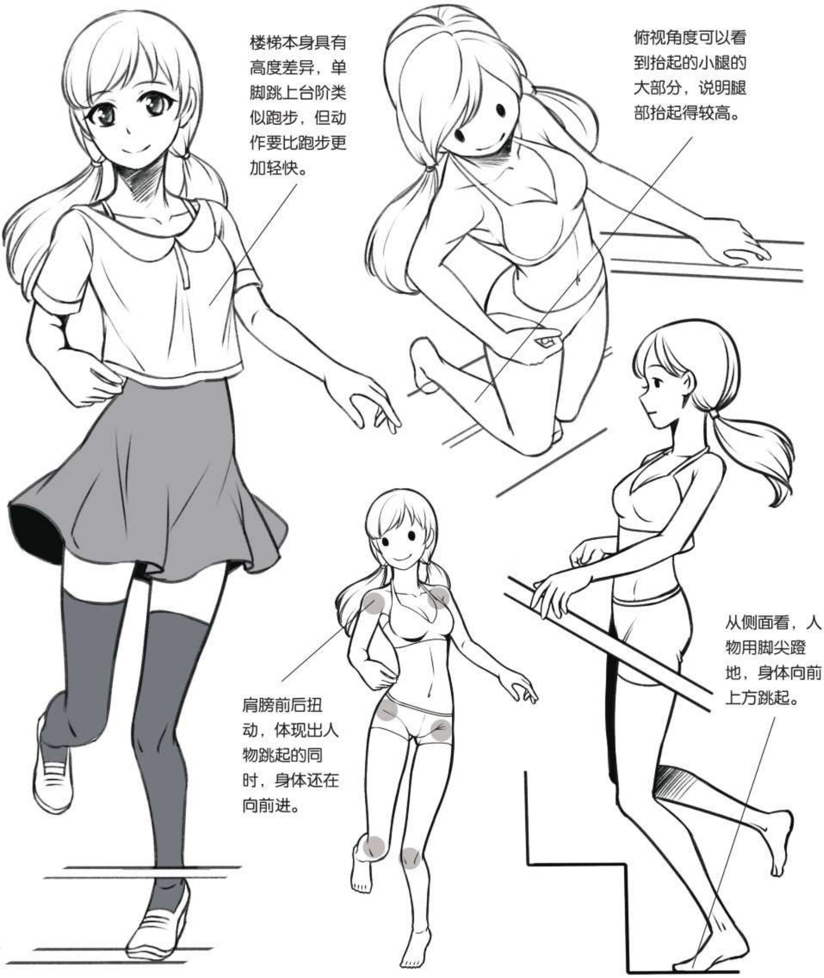
从俯视角度看，抬起的手臂略微向后摆动，绘制时要注意肩膀结构的表现。



7.3 其他跳跃动作

跳跃时人体位于半空，但也要注意重心的表现，不能使人物看起来好像失去平衡，落地便会摔倒。

7.3.1 轻快地跳上台阶的动作



7.3.2 用力蹦上台阶的动作

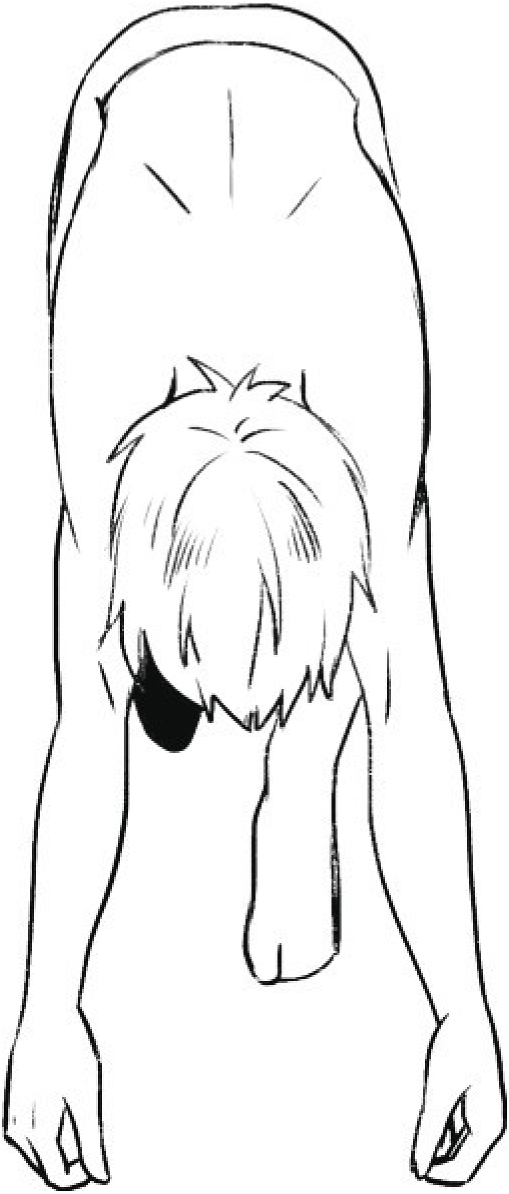


向上蹦是一个较为用力的动作，绘制时我们可以选择人物跳起时蜷缩的瞬间，表现用力感。



腿部蜷缩程度较大，大腿几乎与胸部接触在一起。

手臂向前伸直，表现出想要向上蹦跳的样子。

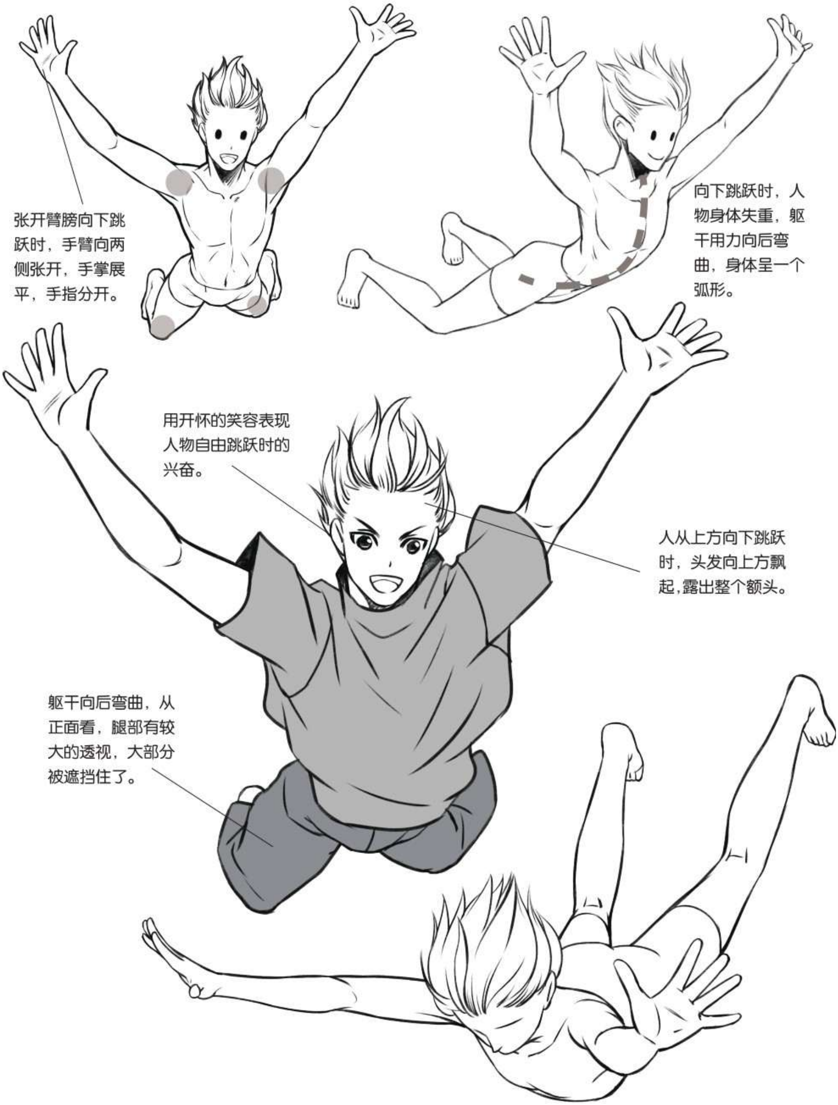


手臂向前伸直，表现出想要向上蹦跳的样子。

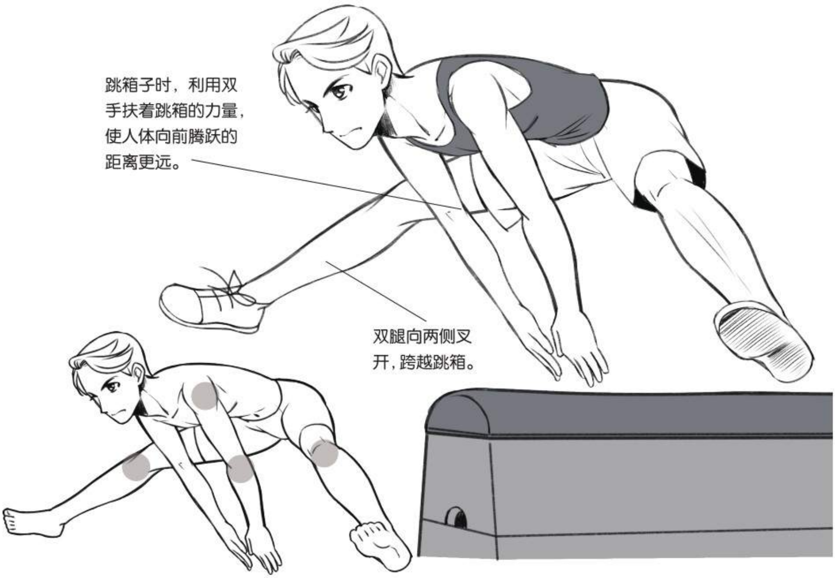
7.3.3 纵身跃下的动作

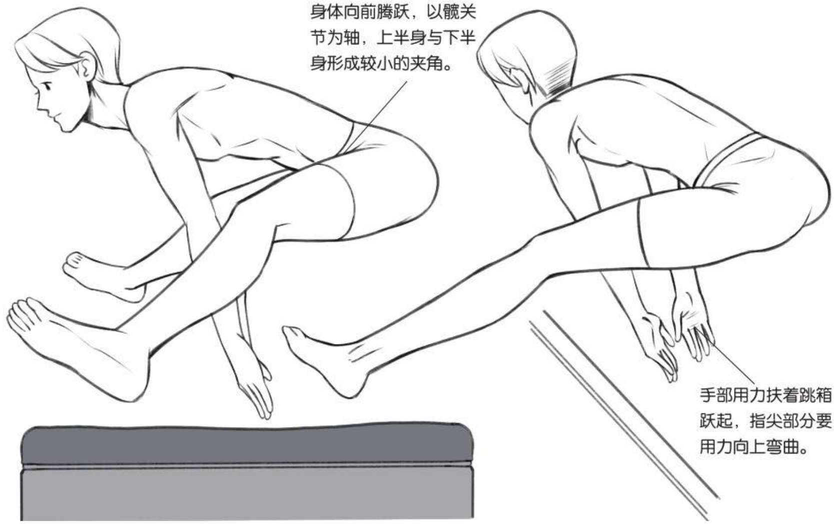

双手的动作应该是张开的，这样能在降落时减小地面的冲击。
相对于上跳，跳下的时候要轻松很多。可以画出准备落地的腿部动作。
身体微微弓起来，向前倾斜，头要画得向下埋，才能表现出向下跳的特征。
大腿不会向身体靠拢，而一侧的小腿做出伸展动作，更表现出向下跳跃时的轻松感。

7.3.4 张臂跳下的动作


张开臂膀向下跳跃时，手臂向两侧张开，手掌展平，手指分开。
向下跳跃时，人物身体失重，躯干用力向后弯曲，身体呈一个弧形。
用开怀的笑容表现人物自由跳跃时的兴奋。
人从上方向下跳跃时，头发向上方飘起，露出整个额头。
躯干向后弯曲，从正面看，腿部有较大的透视，大部分被遮挡住了。

7.3.5 跳箱子的动作





7.3.6 帅气地跳过障碍的动作

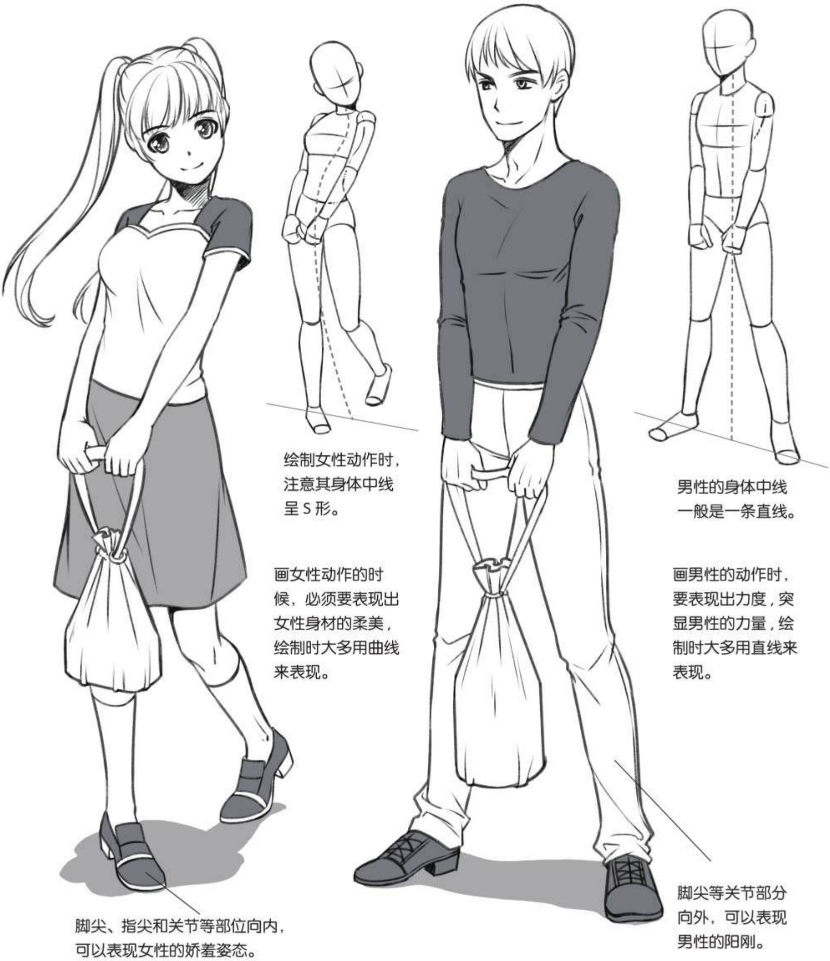


8 其他基础动作

在我们的生活中，每天都会用到各种各样的动作，其中有很多都可以归到基础动作的范畴。除了站、坐、跑、走等动作之外，尚有许

多其他的常见基础动作。

其他动作的绘画要点



男性与女性的动作差异



没有透视的动作，画面效果普通，人物形象看起来比较单薄。



利用较大的透视表现角色，突出人物头部和手部的动作，形成画面纵深，可使画面看起来更有冲击力，给读者留下深刻的印象。

同样的动作，不同的透视可以表现出截然不同的效果。



普通的正面角度，人物动作看起来很呆板，画面缺乏动感，角色形象缺乏特点。

同样的动作，选择表现的角度是很有学问的。



将读者放在角色的对面，使读者与画面中的人物产生互动感，可以增加角色的气势，使画面更有冲击力和压迫感。

透视的效果与角度的选择

8.1 摔倒

摔倒时人体会失去平衡，重心位于身体以外，人物向哪一侧摔倒，重心就会朝这个方向移动。

8.1.1 被石头绊倒



8.1.2 被香蕉皮滑倒



被香蕉皮滑倒是一个被动的意外动作，通常重心会向后偏移，形成不稳定的画面。

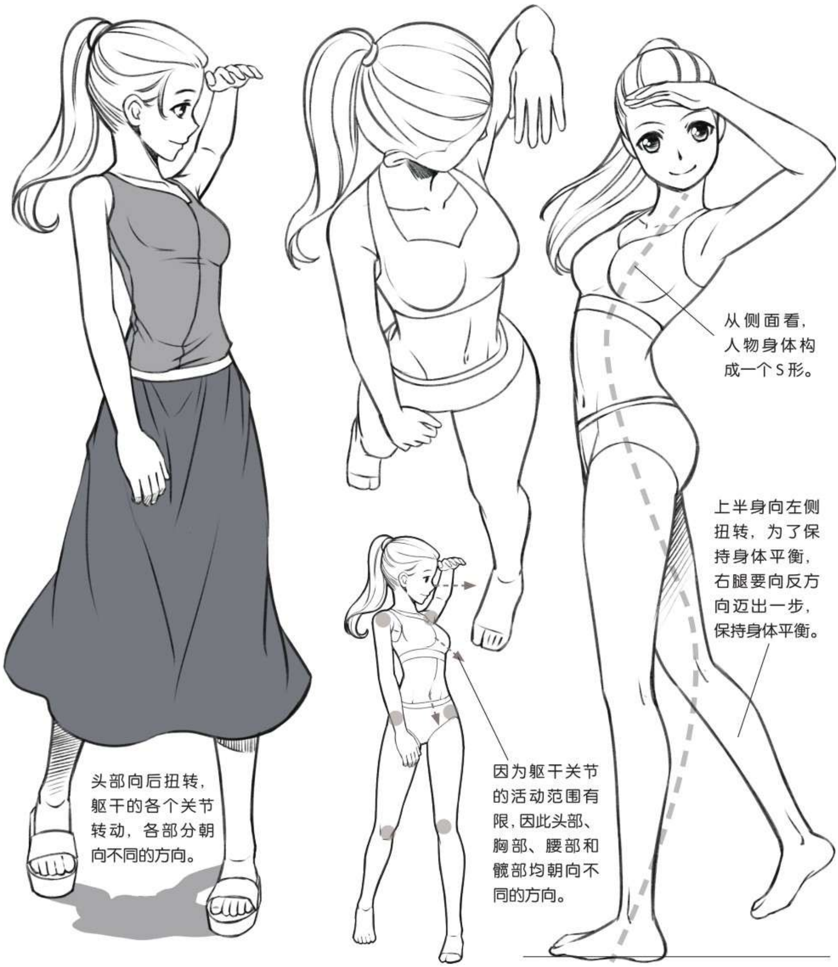
8.1.3 被人推倒



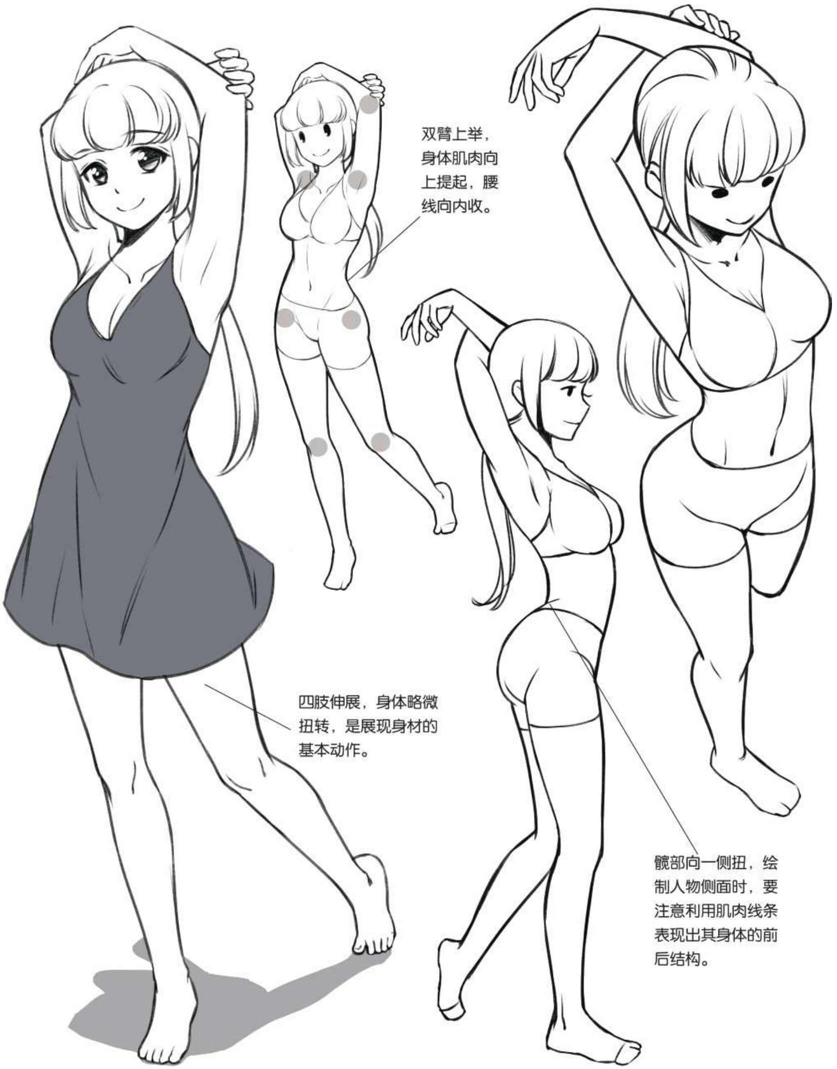
8.2 拉伸和扭转身体

人体并不是僵硬的几何体和木棍，皮肤和肌肉具有弹性，能够做出拉伸和扭转的动作。

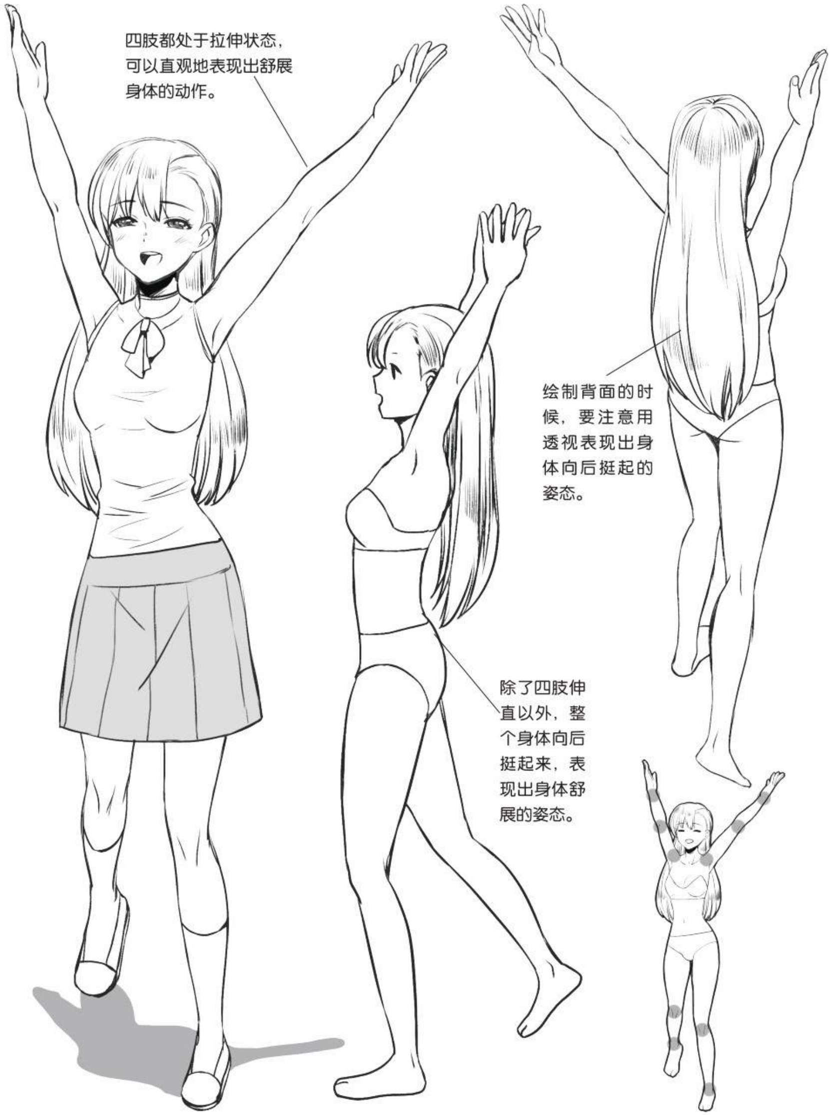
8.2.1 扭身向后看的动作



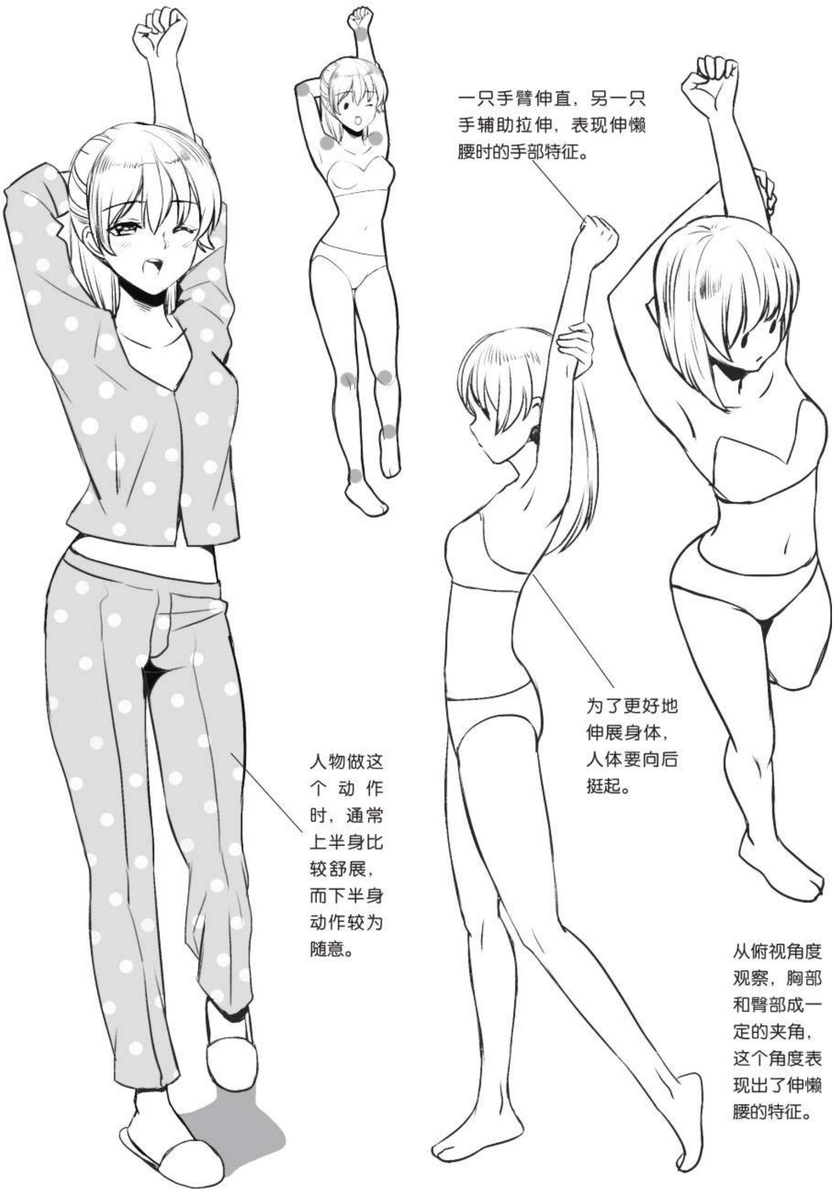
8.2.2 转身展现身材的动作


双臂上举，
身体肌肉向
上提起，腰
线向内收。
四肢伸展，身体略微
扭转，是展现身材的
基本动作。
髋部向一侧扭，绘
制人物侧面时，要
注意利用肌肉线条
表现出其身体的前
后结构。

8.2.3 舒展身体的动作


四肢都处于拉伸状态，
可以直观地表现出舒展
身体的动作。
绘制背面的时
候，要注意用
透视表现出身
体向后挺起的
姿态。
除了四肢伸
直以外，整
个身体向后
挺起来，表
现出身体舒
展的姿态。

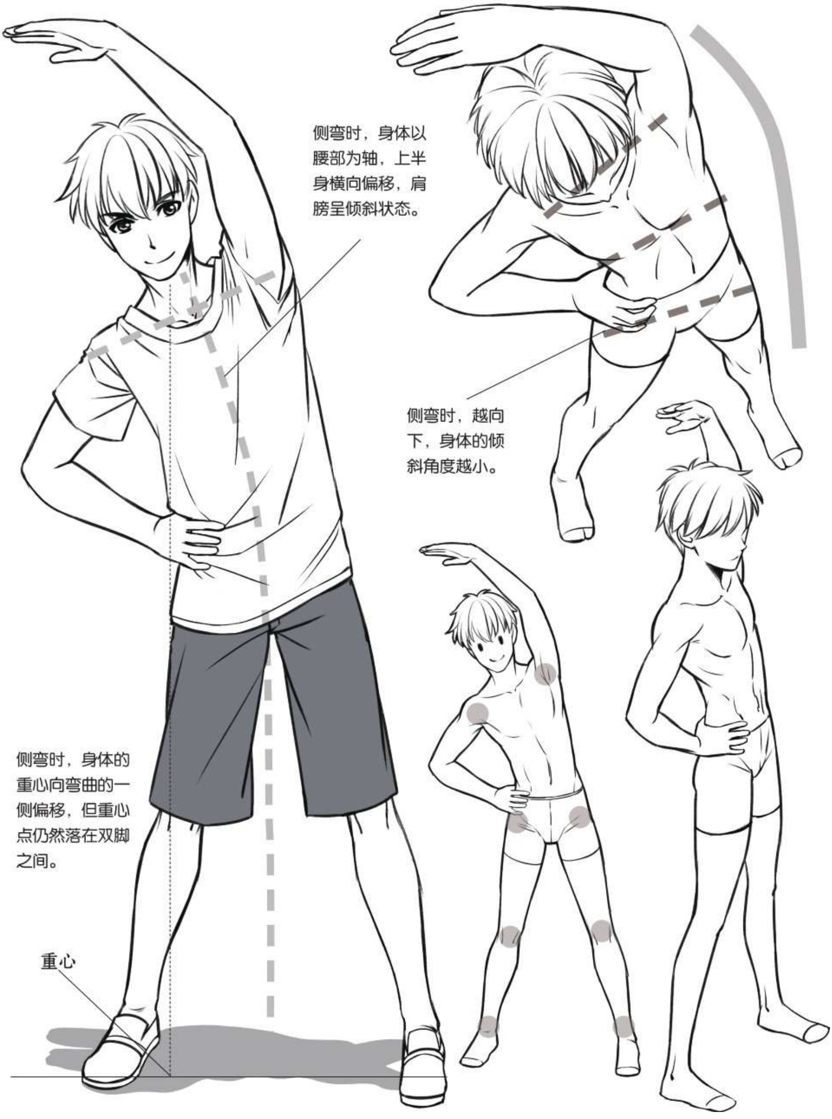
8.2.4 伸懒腰的动作



8.2.5 弯腰撑膝盖的动作


手臂要支
撑膝盖，
上半身要
向前弯曲。
弯腰时用双手支撑
膝盖的动作比较节
省体力，常常用来
绘制人物气喘吁吁
的样子。
手臂支撑膝盖弯腰的时候，
侧面角度下，人物整体呈现
为一个倒置的三角形。

8.2.6 身体侧弯的动作



8.2.7 身体向前倾的动作



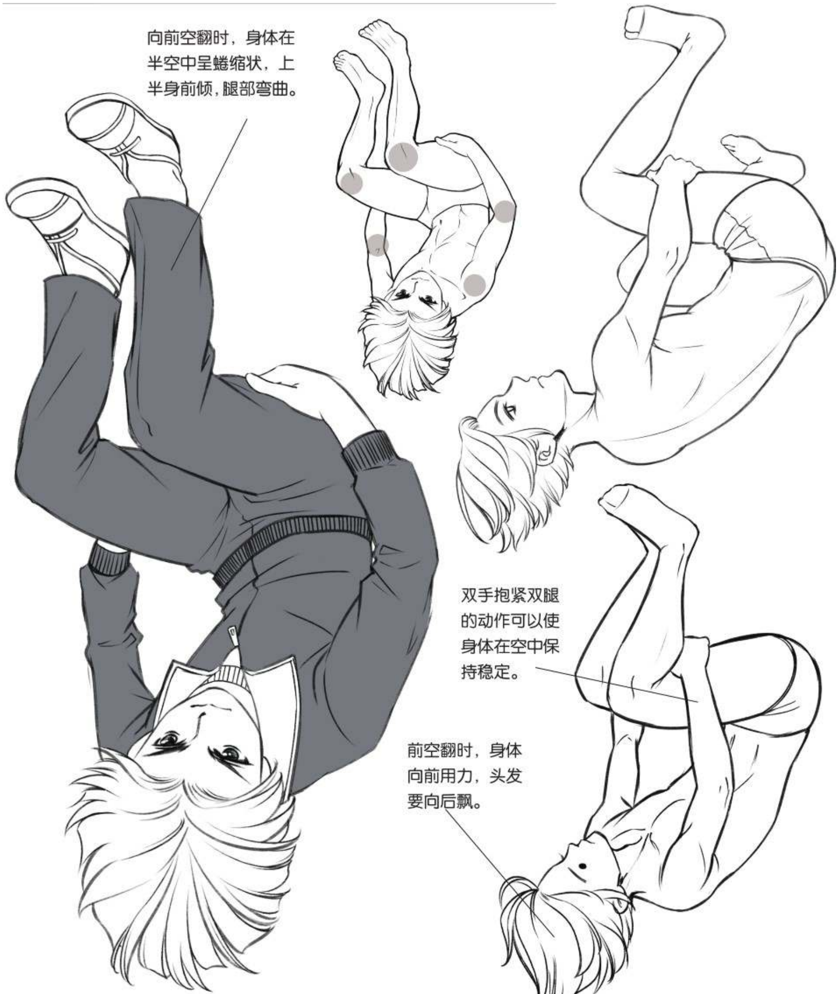
8.2.8 身体向后仰的动作



8.3 空翻

空翻指人物腾空跃起后在空中进行向前、向后或向侧面的翻腾，是一种经过训练才能做出的特殊动作。

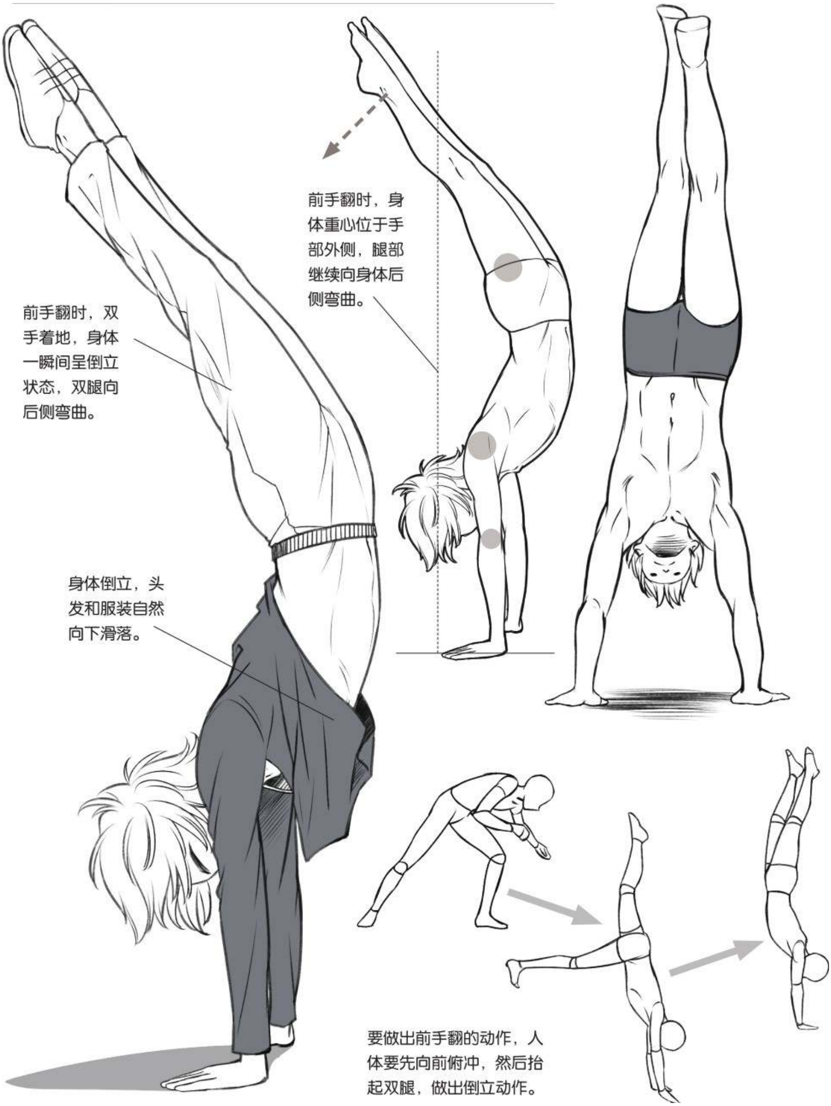
8.3.1 前空翻的动作


向前空翻时，身体在
半空中呈蜷缩状，上
半身前倾，腿部弯曲。
双手抱紧双腿
的动作可以使
身体在空中保
持稳定。
前空翻时，身体
向前用力，头发
要向后飘。

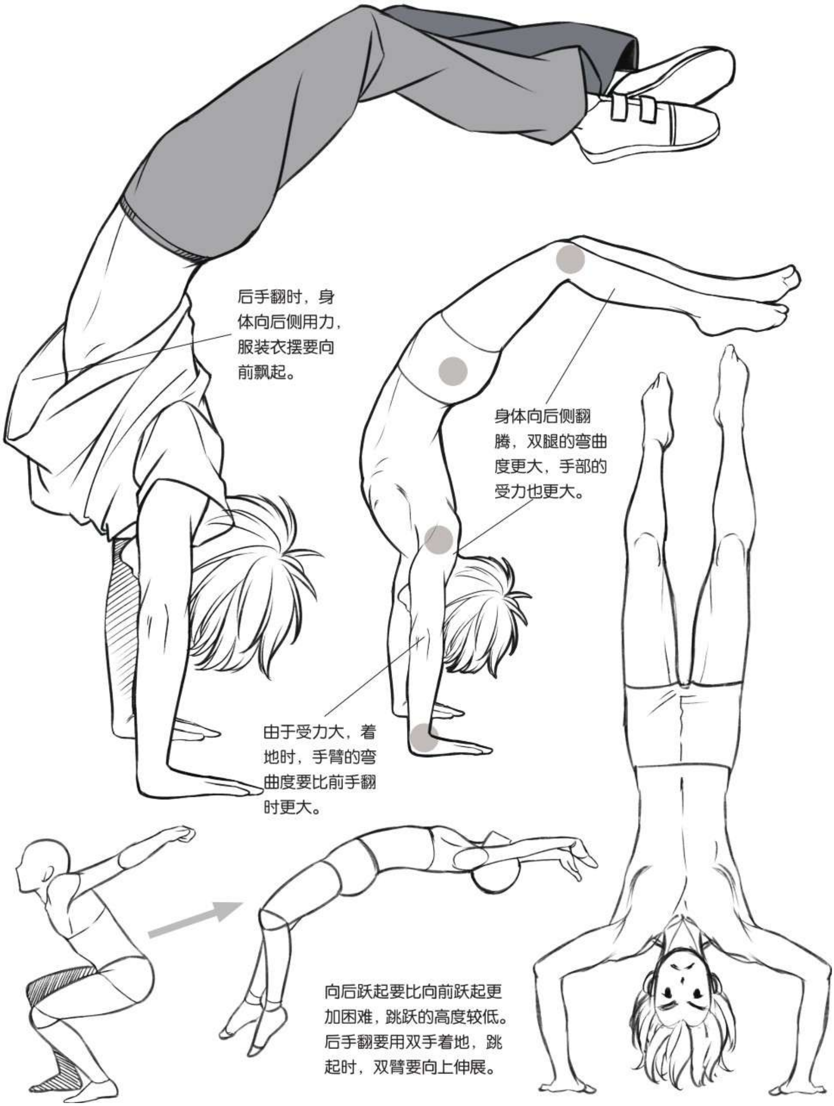
8.3.2 后空翻的动作


后空翻的动作与前空翻类似，后空翻所需的力度更大，双臂要更紧、更有力地抱住双腿。
从背面看，大腿和小腿弯曲在一起，在透视角度下，小腿呈水滴形状。
后空翻时，身体向后用力，头发和衣领等要向前方飘动。
后空翻时，双臂从后向前用力，双腿用力下蹲，向后弹跳而起。

8.3.3 前手翻的动作


前手翻时，身体重心位于手部外侧，腿部继续向身体后侧弯曲。
前手翻时，双手着地，身体一瞬间呈倒立状态，双腿向后侧弯曲。
身体倒立，头发和服装自然向下滑落。
要做出前手翻的动作，人体要先向前俯冲，然后抬起双腿，做出倒立动作。

8.3.4 后手翻的动作


后手翻时，身
体向后侧用力，
服装衣摆要向
前飘起。
身体向后侧翻
腾，双腿的弯曲
度更大，手部的
受力也更大。
由于受力大，着
地时，手臂的弯
曲度要比前手翻
时更大。
向后跃起要比向前跃起更
加困难，跳跃的高度较低。
后手翻要用双手着地，跳
起时，双臂要向上伸展。

8.3.5 侧翻



8.4 其他动作

除了之前学习的动作外，还有一些没有分门别类的动作，下面我们就来看一下这些动作如何绘制。

8.4.1 推门而入的动作






开门时，
身体会
明显向
开门一
侧的手
臂倾斜。



8.4.2 侧身关门的动作




关门时，人物向前行走，向后伸出手臂，顺手带上门把。
从俯视的角度可以较为明显地观察到身体地扭转，绘制时要注意画出侧身的动作。

8.4.3 拉开窗户的动作



拉开窗户是一个双手都与窗户接触的动作，绘制时可以画出人物双臂展开的样子。
拉开窗户的同时有一个身体略向后躲开的动作，因此身体部分应该画得挺直一些。

8.4.4 推开窗户的动作




绘制这个动作的时候，可以绘制出人物双手推开窗户的姿态，双臂向前伸直，手掌抬起来，呈推窗户的样子。
推开窗户需要借助身体的力量，因此需画出向前倾斜的身体和抵住地面的脚部，表现这一动作的特征。
画出前后分开的腿部，让角色站立得更平衡。

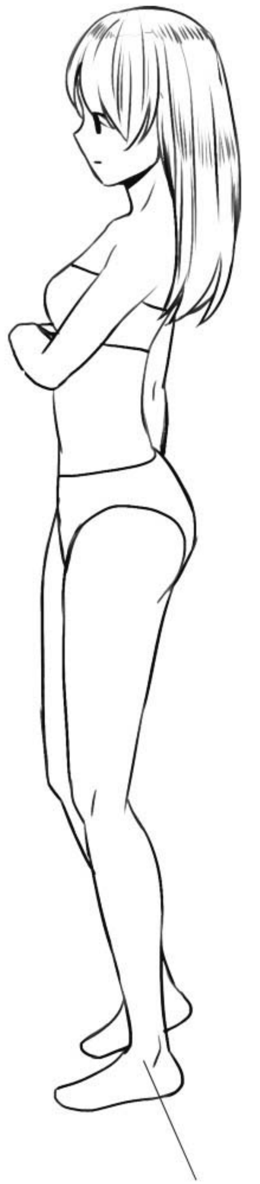
8.4.5 抬纸箱的动作


为了表现出纸箱的
重量感，因此要画
出向后倾斜的身体，
让动作更符合逻辑。
重量落在双
脚之间。
画出分开的
双腿，使搬
东西的动作
更加自然。



8.4.6 拎着篮子的动作


篮子提手的位置应该画在手肘内侧的横纹线上。



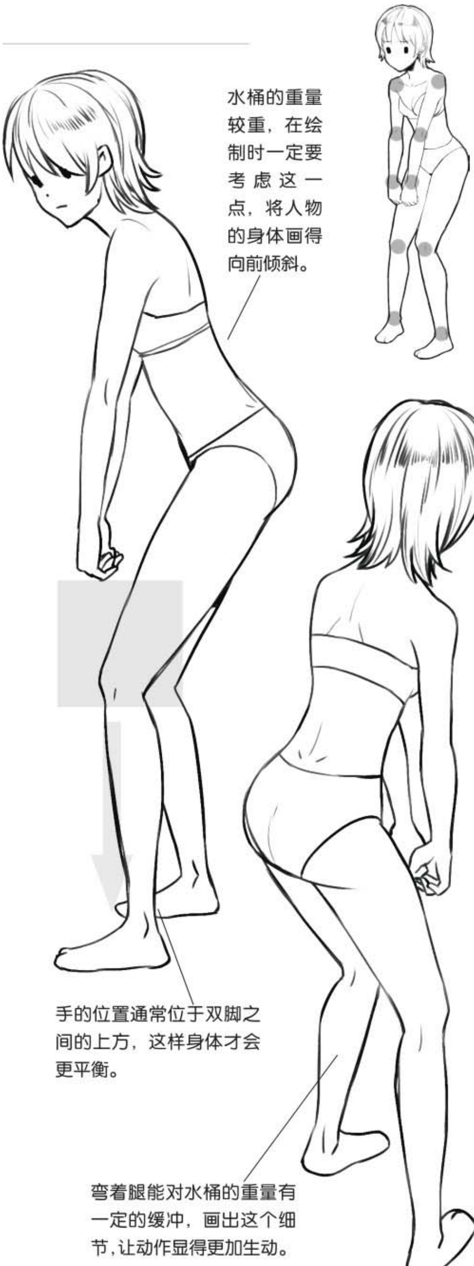
篮子的重量较轻，可
以很容易地被跨在手
臂上。





8.4.7 提着水桶的动作




水桶的重量较重，在绘制时一定要考虑这一点，将人物的身体画得向前倾斜。
手的位置通常位于双脚之间的上方，这样身体才会更平衡。
弯着腿能对水桶的重量有一定的缓冲，画出这个细节，让动作显得更加生动。

8.4.8 扛袋子的动作



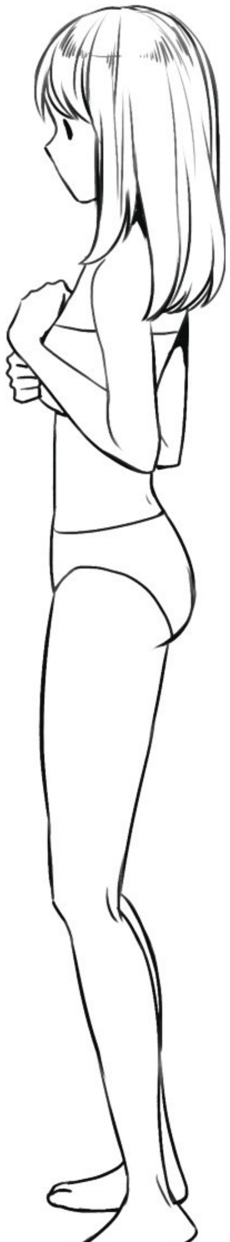

扛起袋子时，人物身体略向前倾斜，重心落在弓起的双腿之间。
扛起的重物是有一定体积的，因此在绘制这个动作时，要画人物侧头避开的状态，以及双手形成的容纳重物的空间。

8.4.9 背双肩包的动作



8.4.10 挎单肩包的动作





从侧面可以观察到，上臂微微向后倾斜后，再向前弯折，手部握住包的肩带。

挎单肩包时，
由于包有一定
的重量，因此
人物的髋部会
自然地向包的
一侧倾斜。





手臂的动作
并不是左右
对称的，绘
制时要注意
两边前臂处
于不同的高
度。

Part2 日常动作

日常动作是我们在生活中常做的动作，也是漫画中最常出现的动作，绘制这些动作时一定不能画得僵硬死板，而要灵动活泼，富有感情，从而得到读者的认同。

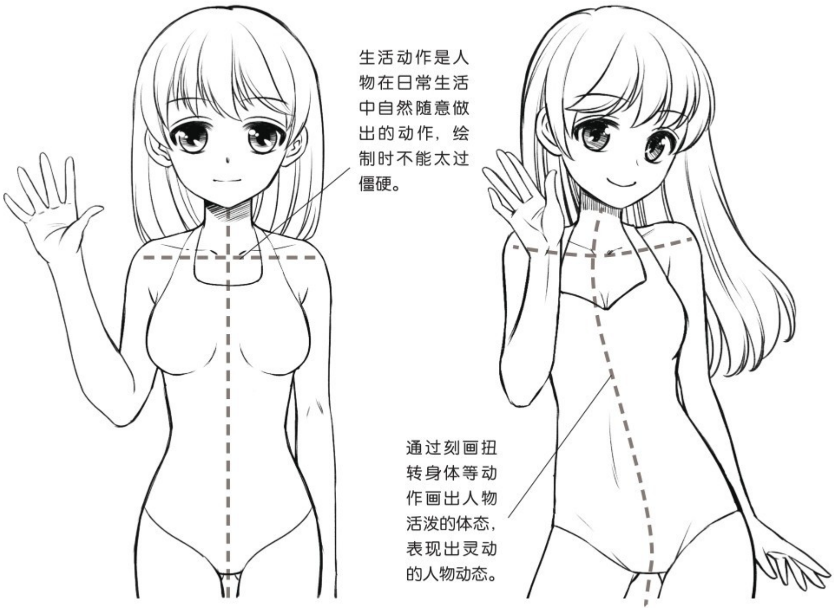




1 生活动作

漫画中的人物动作最忌讳死板僵硬，尤其是绘制生活动作时，人物姿态一定要自然活泼，富有情感。

生活动作的绘画要点



生活动作不是摆POSE


悲伤

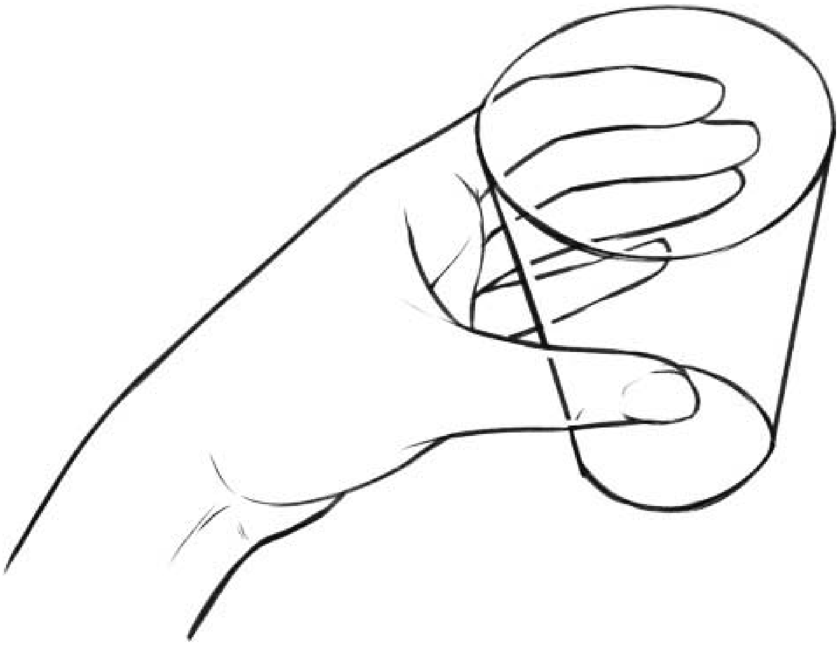


日常生活中有着各种不同的情感表现，绘制生活动作时要配合人物变化的表情，使人物动作更加生动活泼。

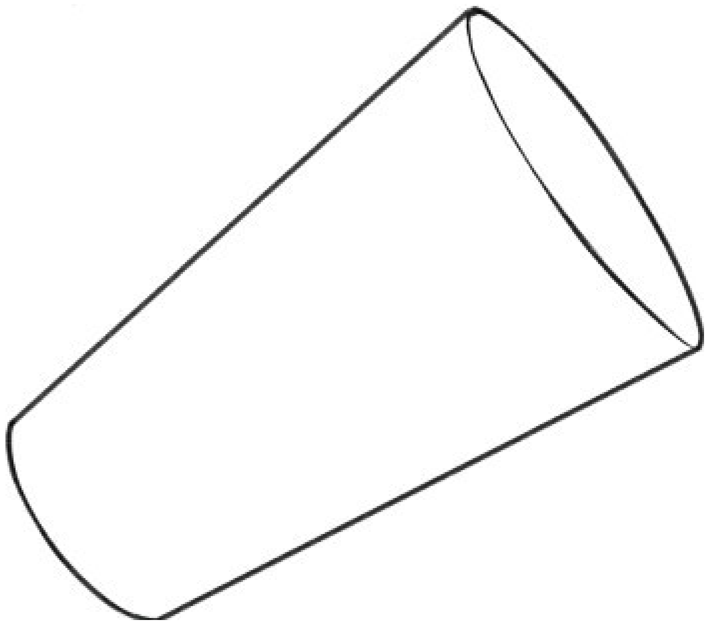
生活中充满喜怒哀乐



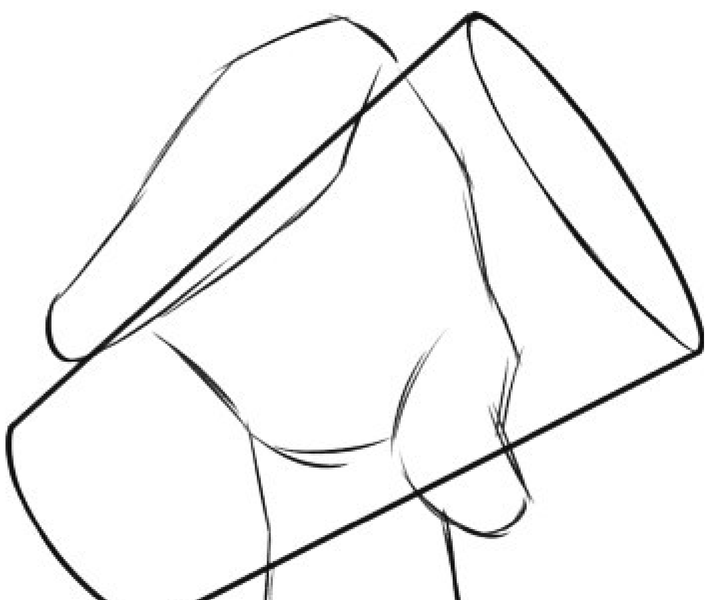
绘制生活动作时常常会遇到手部与道具的结合。



要将道具与手恰当地结合起来，需要考虑到被道具遮挡住的手部的结构。



绘制拿着道具的动作时，首先要确定道具的位置和形状。



根据道具的形状画出手部的结构。



确定手部的细节，擦掉被遮挡的线条，道具与手部就可以很好地结合在一起了。



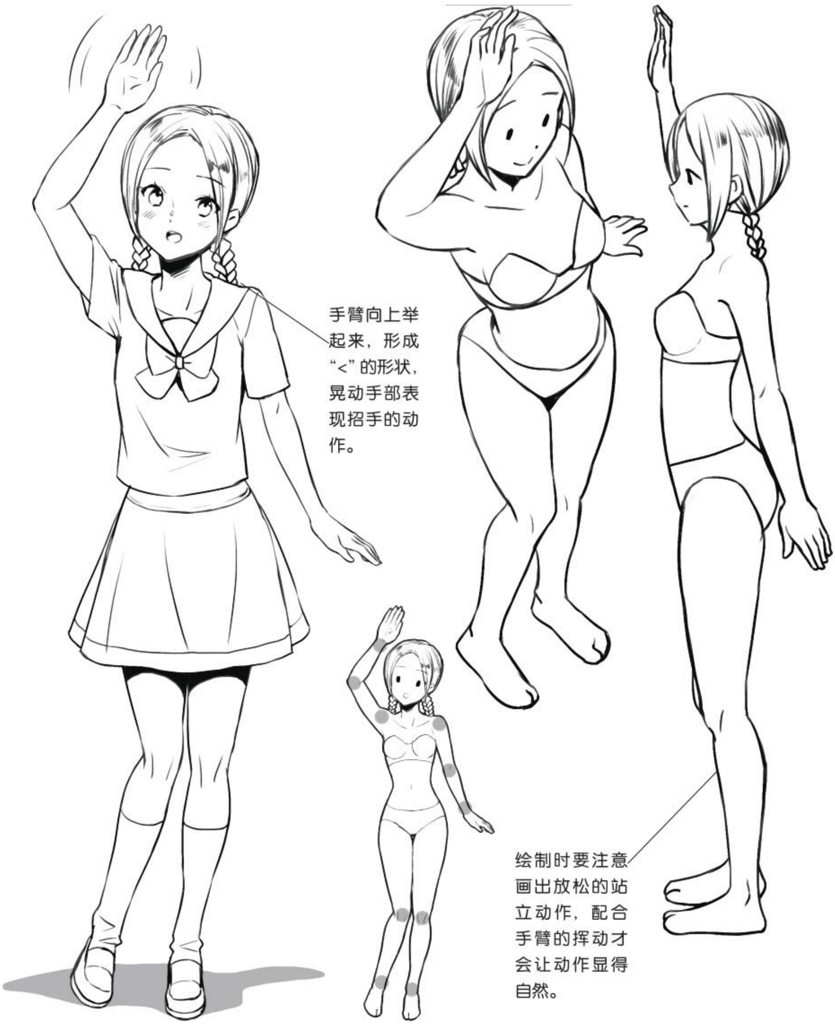
绘制生活动作时要注意表现出道具的重量，使画面更加真实。

道具在生活动作中的表现

1.1 打招呼

打招呼是一种与对方交流的动作，绘制时要注意让角色看着对方的面部表情。

1.1.1 招手的动作

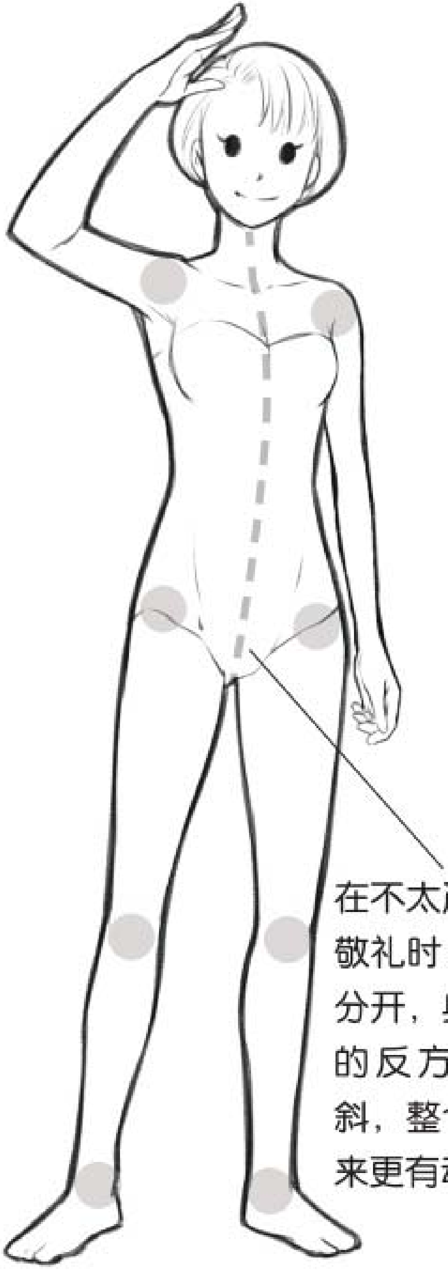


1.1.2 挥臂的动作


与招手的动
作不同，挥
臂时手臂伸
展得更直一
些。
注意手臂抬
起那侧的肩
关节会比另
一侧更高一
些。
随着挥臂
的动作，
身体略向
后仰。

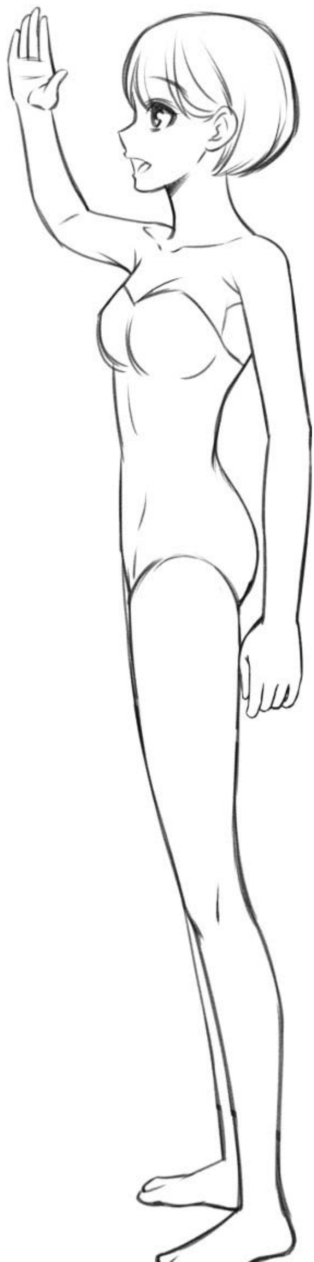
1.1.3 敬礼的动作


敬举手礼时，
一般要举起
右手，上臂
略微高于水
平线，前臂
向内侧弯曲。

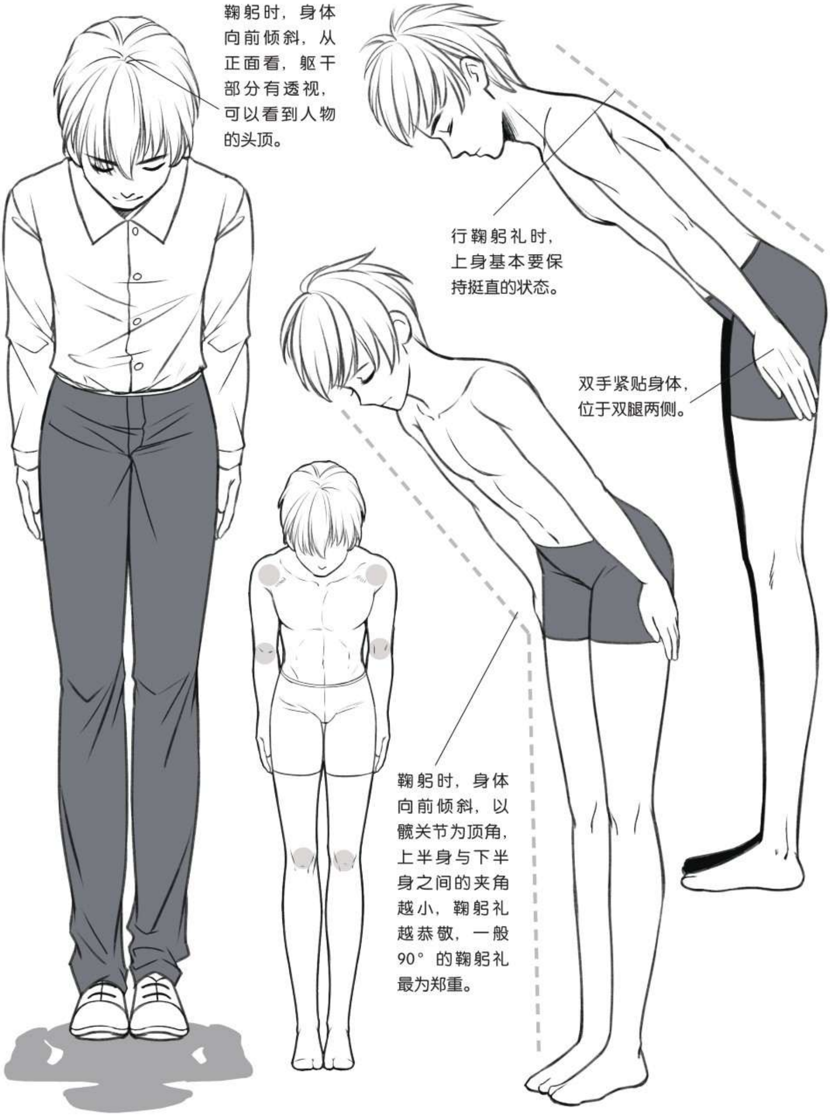


在不太严肃的场合敬礼时，双脚可以分开，身体向举手的反方向略微倾斜，整个动作看起来更有动感。





1.1.4 鞠躬的动作


鞠躬时，身体向前倾斜，从正面看，躯干部分有透视，可以看到人物的头顶。
行鞠躬礼时，上身基本要保持挺直的状态。
双手紧贴身体，位于双腿两侧。
鞠躬时，身体向前倾斜，以髋关节为顶角，上半身与下半身之间的夹角越小，鞠躬礼越恭敬，一般90° 的鞠躬礼最为郑重。

1.1.5 握手的动作



握手一侧的手臂，上臂略微向前伸出，放在腰部前方的位置。
整个身体处于稍息站立的状态，只有右手向前伸出，形成握手的姿态。



1.1.6 击掌的动作




画出击掌一侧的上臂向后弯折的状态，是表现击掌前准备动作的技巧。
上臂略向后横举，前臂向上举起，形成准备姿态。
这个动作手臂较为用力地向后拉伸，因此带动身体也略向后仰。

1.1.7 抱拳的动作


行抱拳礼时，必须是用左手包
住右手，握成拳头，切不可反
向。
抱拳行礼时，上半身
略微前倾，脊背稍弯。
日常生活中行抱拳
礼时，可以比较放
松，双脚分开。在
郑重的场合时，双
脚并拢，立正站直。

1.1.8 拥抱的动作



1.2 吃饭

吃饭是一个最常见的动作，但用餐道具较为丰富，因此用餐时手部的动作千变万化。

1.2.1 用筷子的动作


从手背的
部分观
察，筷子
从虎口穿
入掌心，
从食指和
中指之间
穿出。
绘制这个动作时，要注
意拇指与食指和中指形
成的环形区域，筷子在
这个区域间由这三根手
指架住了。

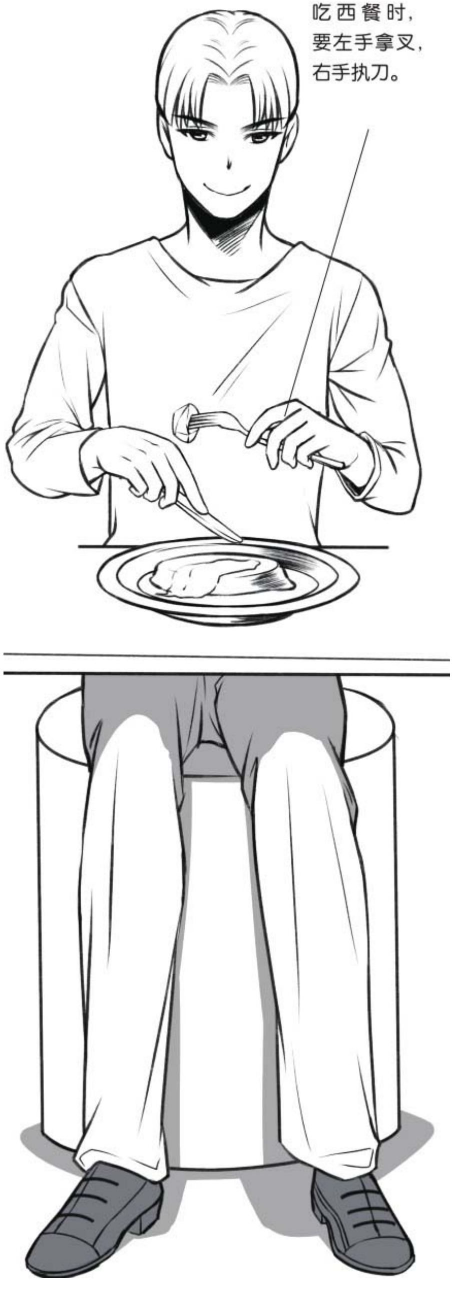
1.2.2 喝汤的动作


勺子是由拇指和食指共同支
撑的，捏的动作保持了勺子
的平衡。
喝汤时通常会
用到勺子这个
道具，画出用
勺子向嘴里送
汤的姿态，表
现出动作特征。
身体通常会向
前倾斜，让嘴
部更容易够着
勺子。

1.2.3 端着碗的动作


端着饭碗，拇指与
其他四指弯曲，五
指沿着饭碗的形状
扣住了碗。
单手端着装满饭菜
的大碗时，手腕要
向内侧倾斜，表现
出碗的重量。
手指与饭碗的
透视要一致。

1.2.4 用刀叉的动作


吃西餐时，
要左手拿叉，
右手执刀。

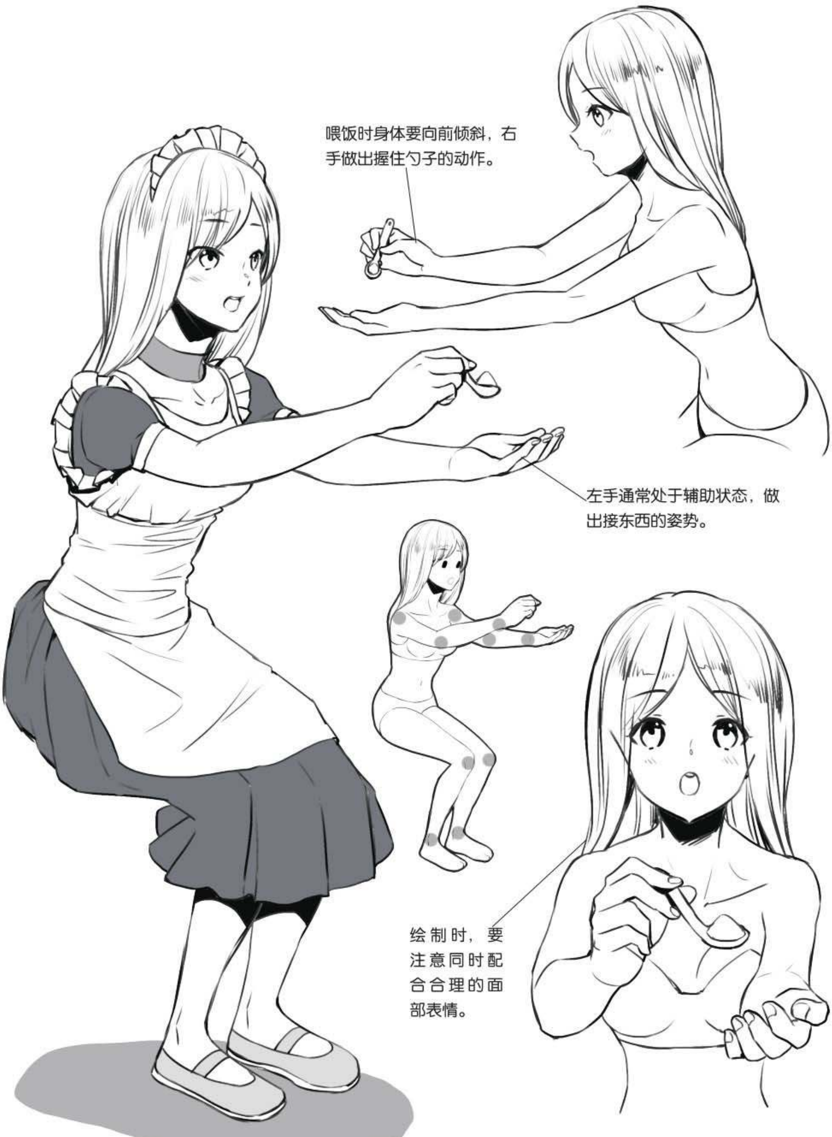




1.2.5 抓零食吃的动作


上臂在向上抬起的同时向前伸出，让手的位置可以位于零食口袋上方。
要画出抓的动作，上臂首先要抬起来，前臂再向下弯折。

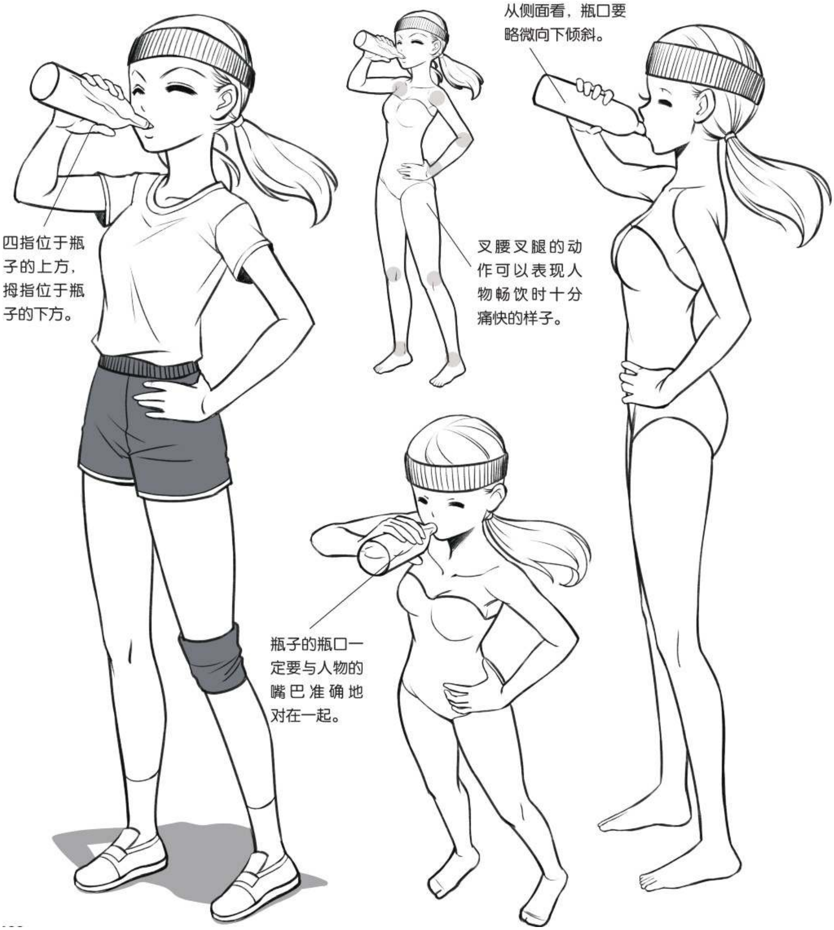
1.2.6 喂饭的动作



1.3 啜饮

不同的饮品使用不同的容器装纳，饮用不同类型的饮料时，礼节也不相同，绘制时要一一表现出来。

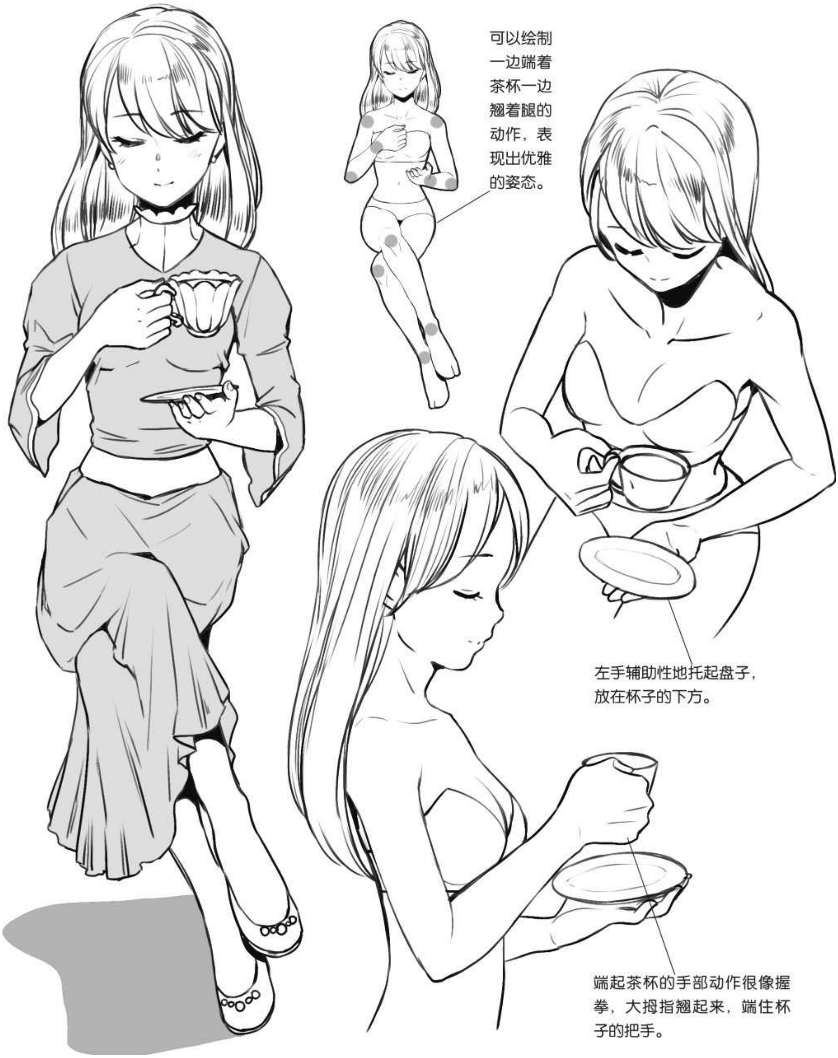
1.3.1 喝瓶装水的动作



1.3.2 喝中式茶的动作



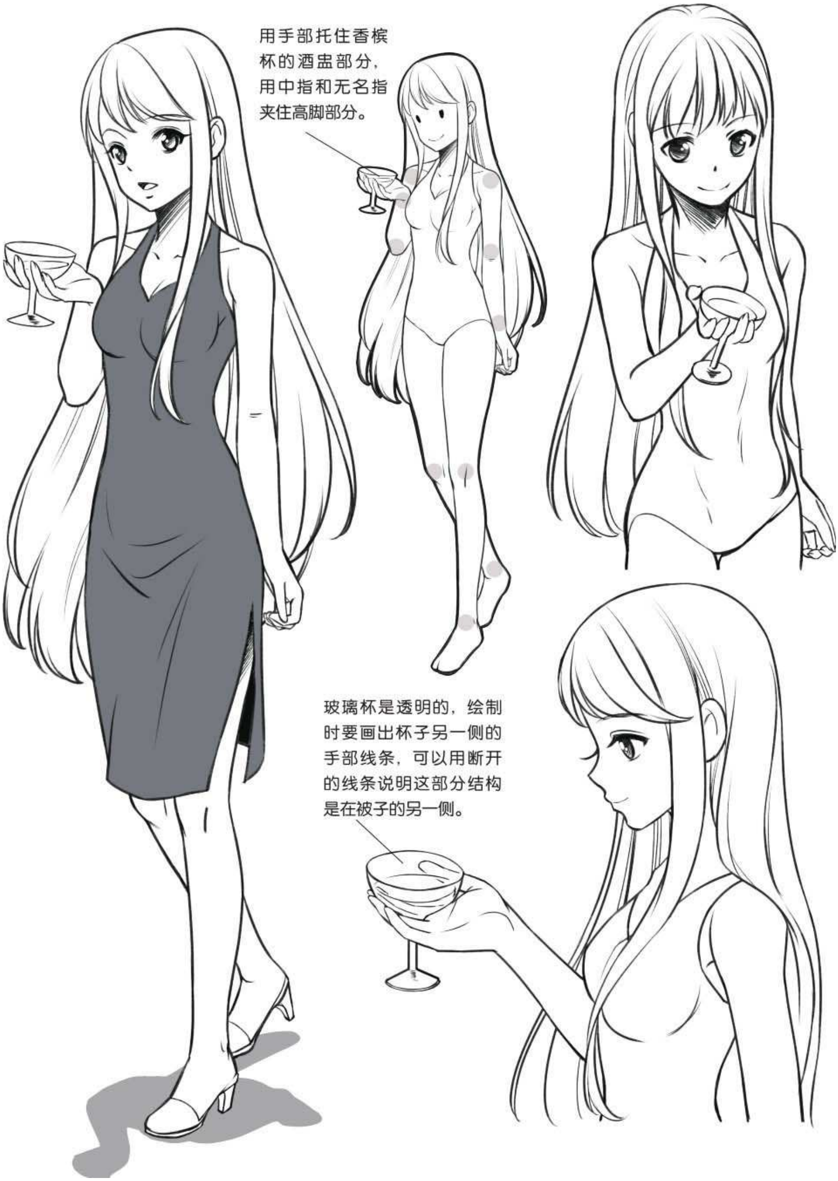
1.3.3 优雅地喝红茶的动作



1.3.4 用高脚杯喝红酒的动作



1.3.5 用浅碟香槟杯饮香槟的动作



1.3.6 用酒盅品酒的动作





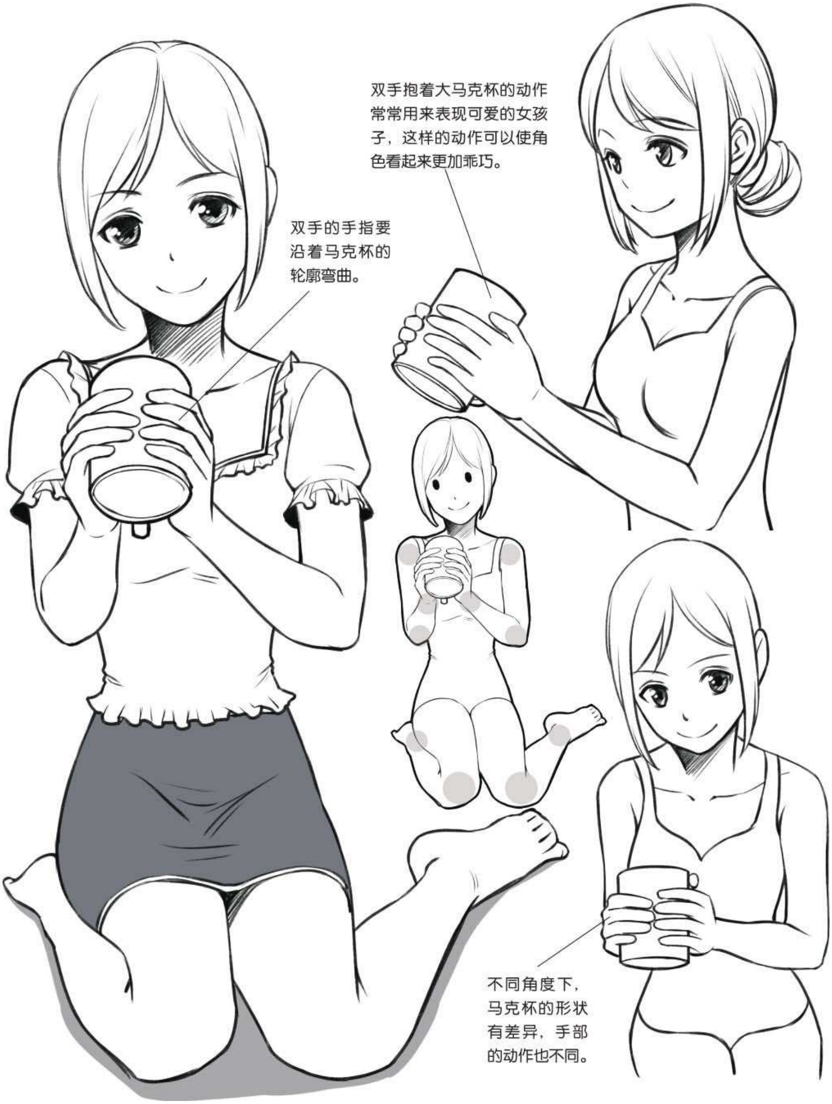
1.3.7 双手捧杯敬酒的动作



1.3.8 用大碗豪爽地喝酒的动作



1.3.9 双手抱着马克杯喝咖啡的动作



1.4 驾车

绘制驾驶交通工具的动作时，要注意人物肢体与不同交通工具之间的位置关系。

1.4.1 骑自行车的动作


日常生活中，骑自
行的动作比较轻松，
人物上半身大致挺
直，臂部与车座相
接，双手从上方扶
着车把，双腿交替
蹬踩踏板。
观察角度不
同，双臂弯
曲的程度也
有差异。
因为透视，
远侧的手臂
看起来好像
伸直一样。
骑自行车的动作与
走路的动作不同，
上肢与下肢的动作
一致，肩膀抬高一
侧的腿部也要向上
抬起。

1.4.2 骑电瓶车的动作


电瓶车符合人机工程学，
骑着比较舒适，因此骑电
瓶车的时候，人物的身体
是处于竖立状态的，手部
分开，伸展地放在手把上。
电瓶车前方是
一个踏板，人
物双脚并拢，
踏在踏板上。

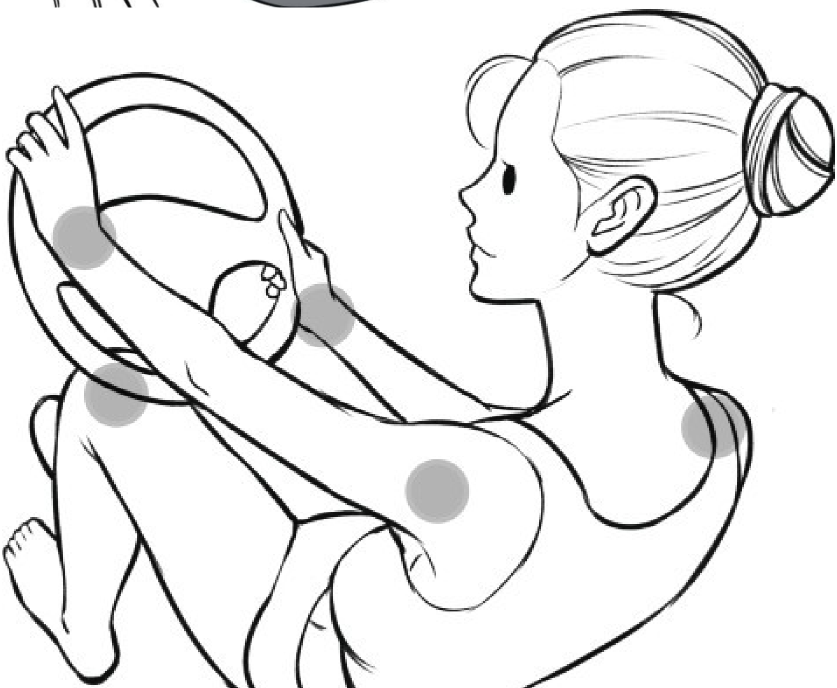
1.4.3 骑摩托车的动作

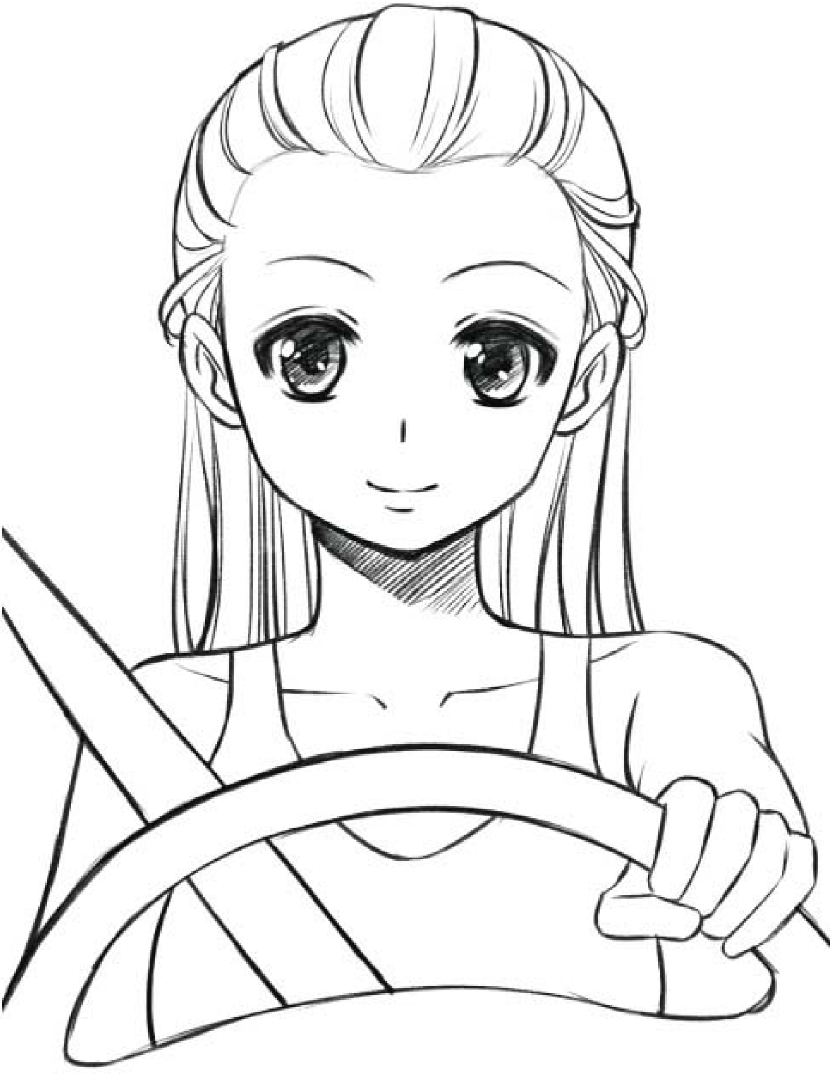

摩托车的车把与踏板的位置决定了人物的姿势，人物身体向前倾斜，形成向前倾趴的姿势。
摩托车车身较宽，这导致骑车时人物的双腿分得较开。

1.4.4 开汽车的动作



绘制驾驶汽车的动作时，注意人物的肢体要与车舱内各种部件的位置相配合。





2 梳洗打扮

梳洗打扮的动作主要集中在上半身，尤其集中在手部与头部，绘制时一定要注意两者的协调。

梳洗打扮动作的绘画要点





梳洗打扮的动作常常要配合一些道具，绘制时，一定要注意手部、道具与头部或脸部三者之间的位置关系。

不同的手部动作是化妆动作的重点





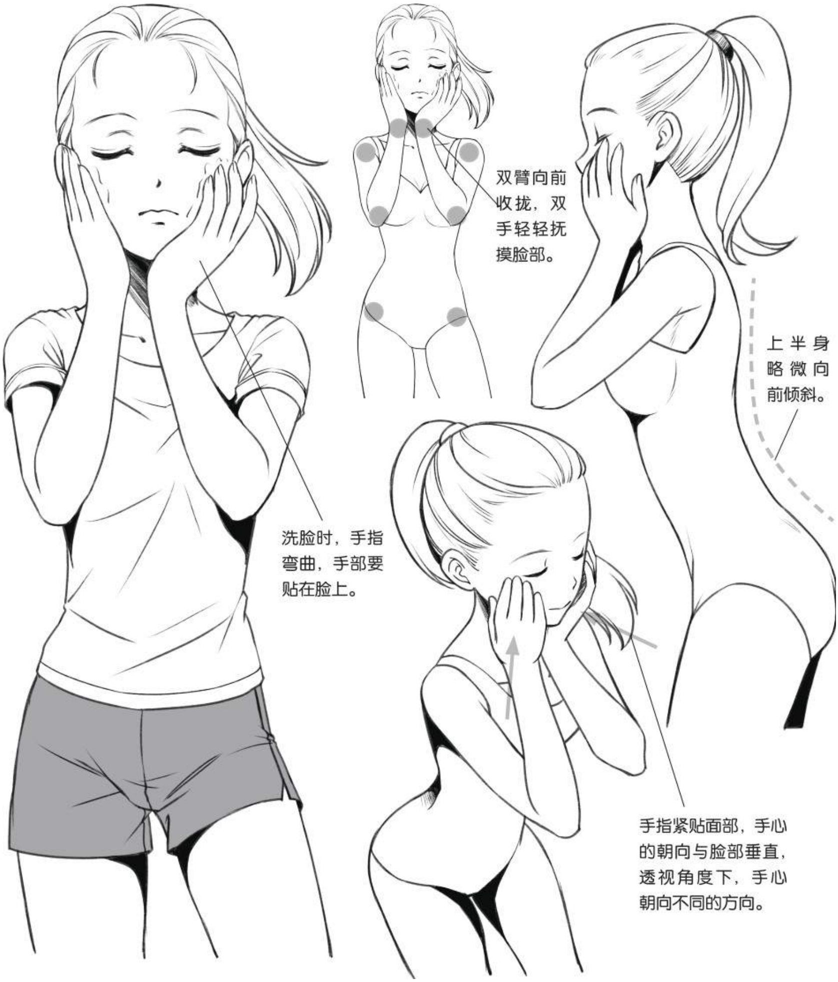

梳洗打扮时需要不同的道具，道具不同，相应的手部动作不同。

不同的工具会搭配不同的手部动作

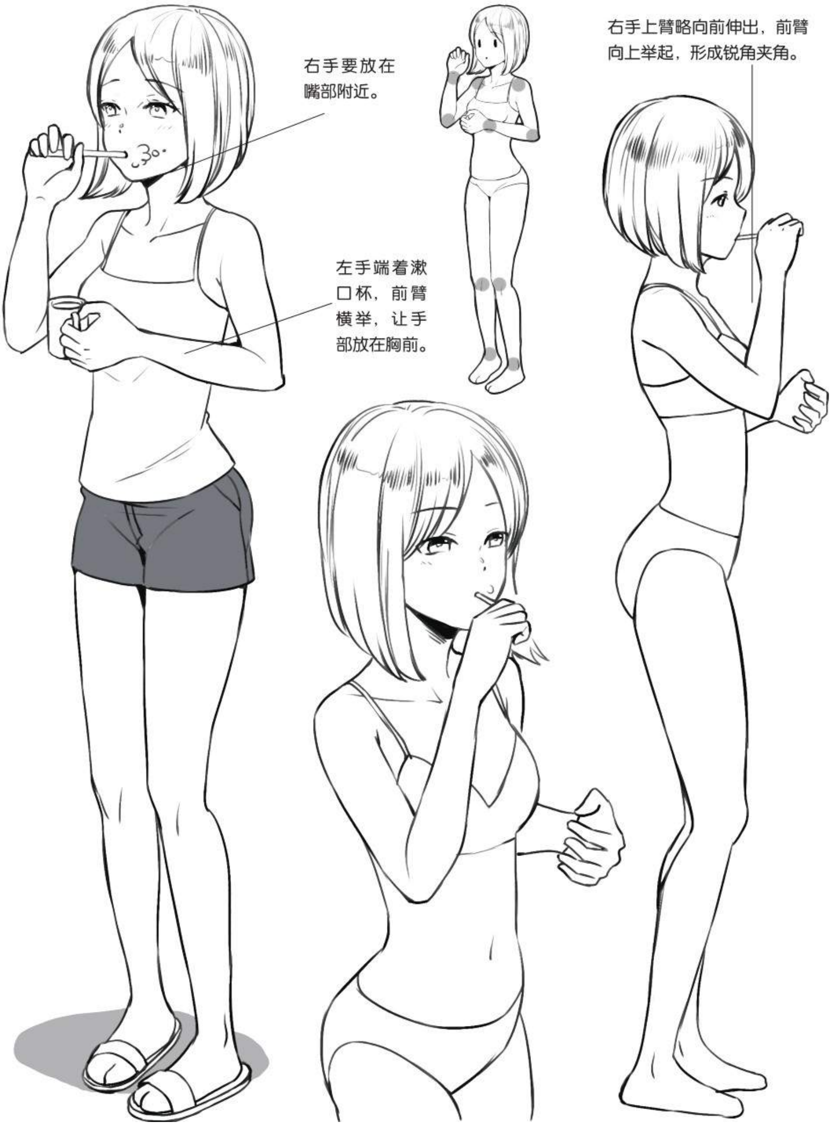
2.1 洗漱

进行洗漱时，手部的动作比较柔和。绘制时，注意人物手指要与清洗部位的形状相贴合。

2.1.1 用洗面奶洗脸的动作



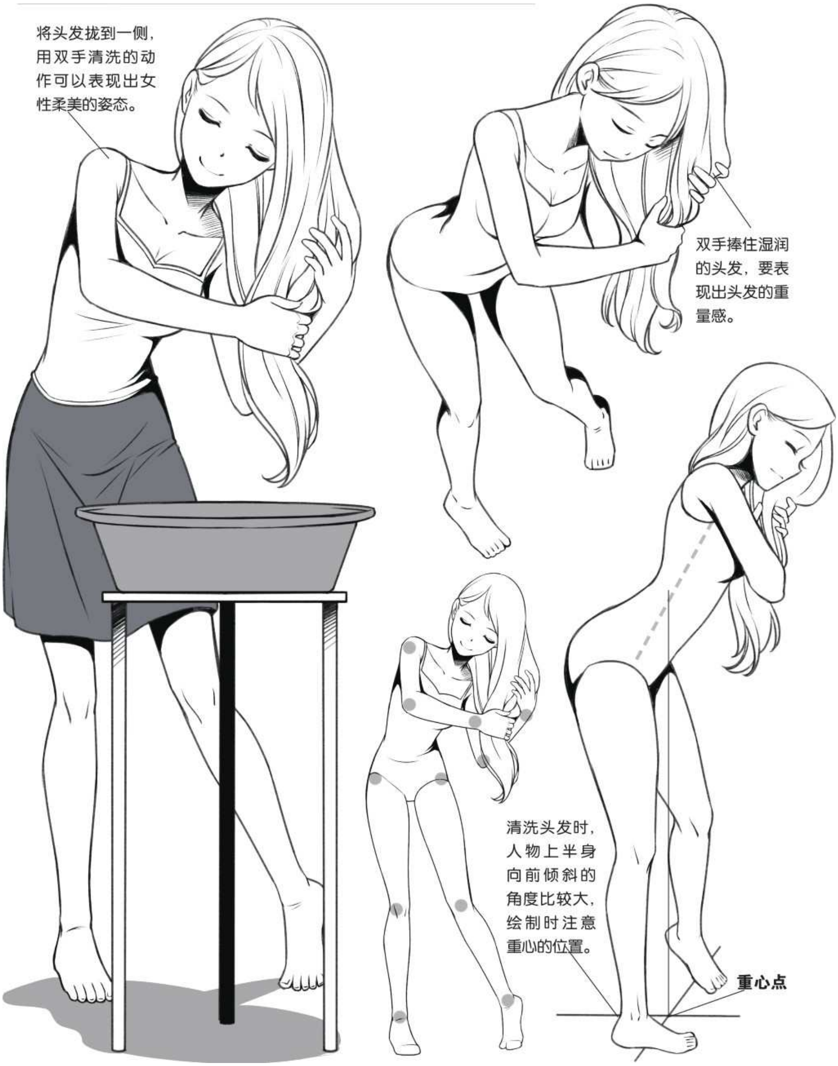
2.1.2 拿着杯子刷牙的动作



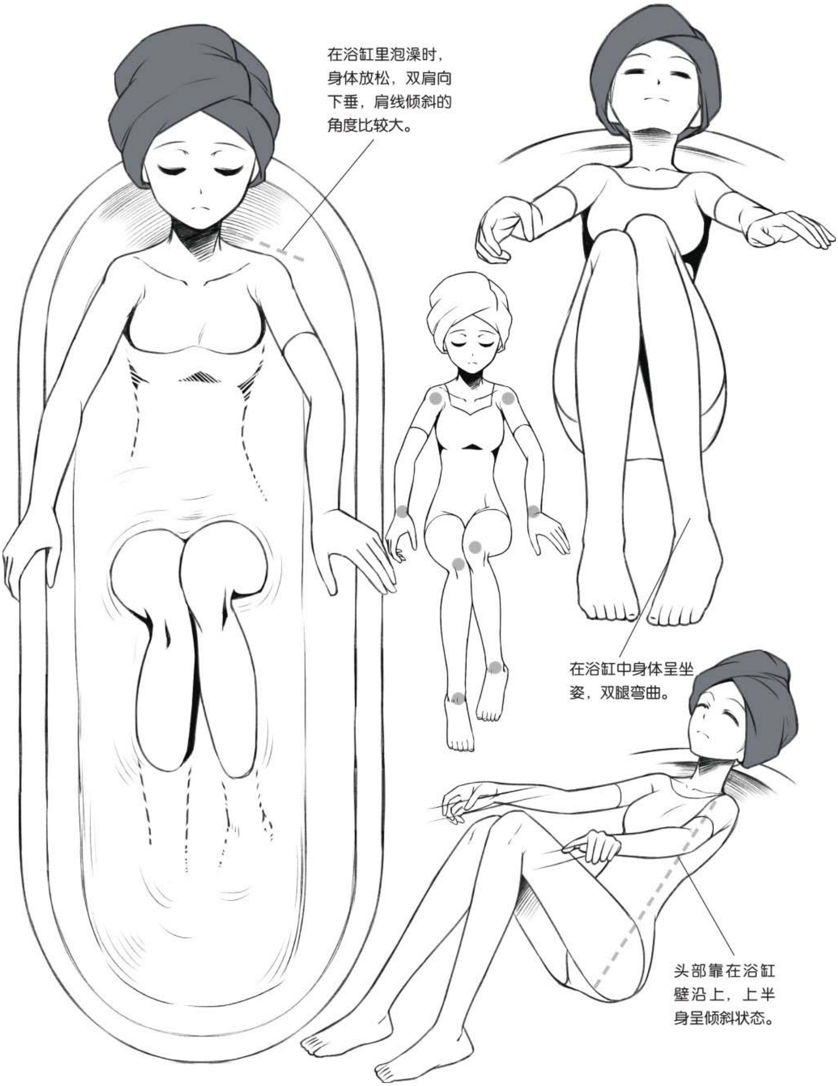
2.1.3 冲淋浴的动作


头部略微仰起，双眼微闭，表现出享受热水水流的样子。
画出水在身体上飞溅的水花，使画面看起来更真实动感。
洗淋浴时，人的身体呈放松状态，腿部自然弯曲。
俯视角度下，抬起的手臂的透视要比下垂的手臂的透视小。

2.1.4 清洗头发的动作



2.1.5 在浴缸里泡澡的动作



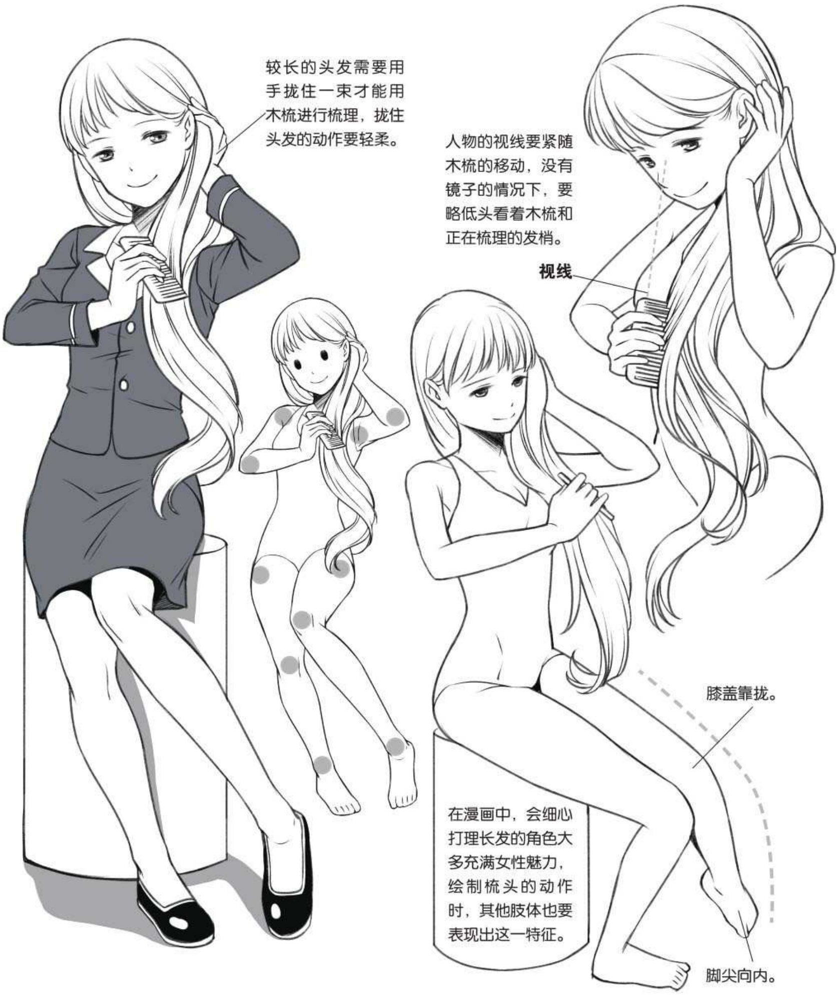
2.1.6 用浴巾擦干身体的动作



2.2 梳理头发

梳头时手中的道具要与头发形成一个整体，绘制梳头动作时要表现出头发的形状是受外力作用而形成的。

2.2.1 用木梳梳理长发的动作



2.2.2 用手随意抓出发型的动作



2.2.3 用电吹风吹头发的动作



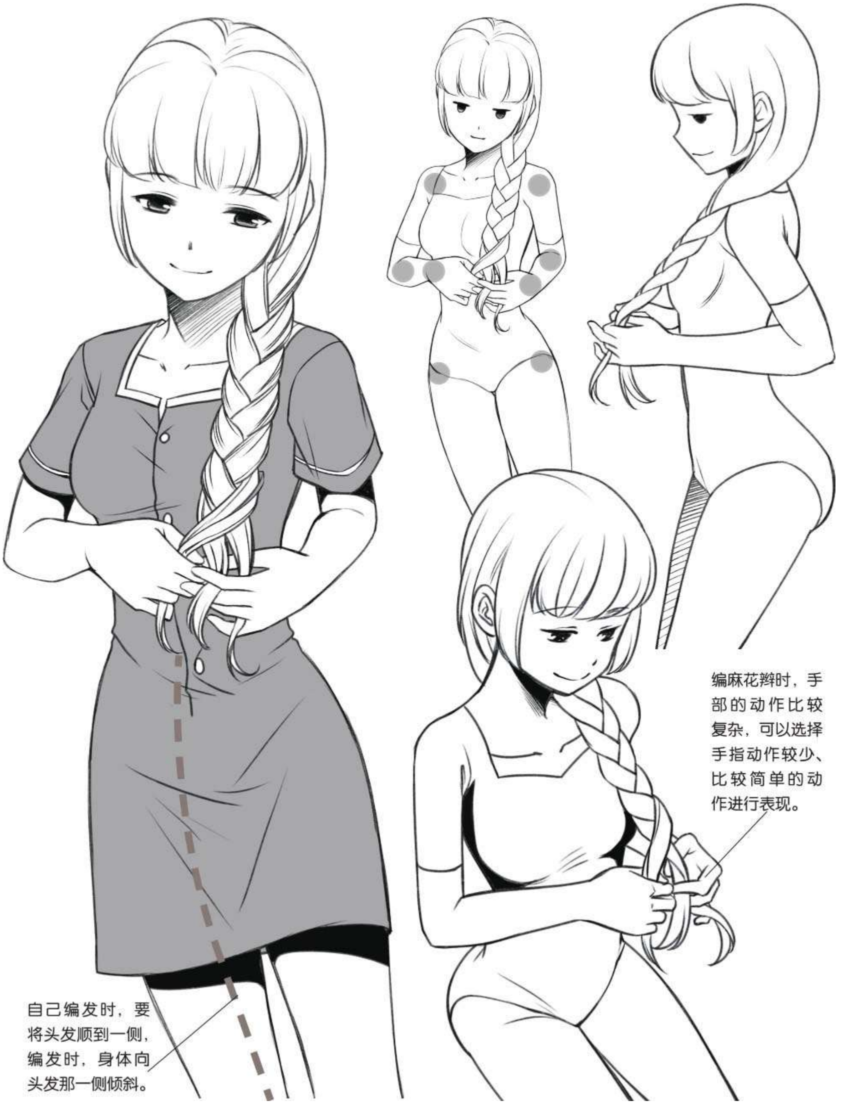
2.2.4 用发胶做发型的动作


使用发胶时，用
三只手指和拇指
握住发胶瓶，用
食指按压喷头。
身体前倾，单手撑
在膝盖上，身体形
成一个倒置的三角
形，重心落在双脚
之间，形成平衡。
使用发胶的动作比
较单调，绘制时要
注意配合其他动
作，使角色看起来
更加灵动活泼。

2.2.5 扎马尾辫的动作


扎马尾时双手向上举起，
双臂弯曲成书名号形状，
从正面看人物双手被头部
遮挡住。
手指弯曲，
握住一束长
发，小指沿
着头部形状
向上翘起。
双臂向上举起时，肩
膀看起来会变窄。

2.2.6 编麻花辫的动作



2.3 化妆

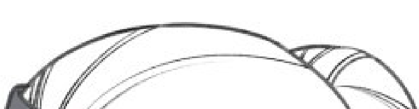
化妆时需要很多种类的道具，绘制时要注意拿着不同道具的手部的动作表现。

2.3.1 照镜子的动作



2.3.2 描眉的动作


描眉时，一只眼睛闭上，另一只眼睛要看着眉笔的笔头部分。





描眉时，一只手拿着眉笔，另一只空闲的手可以放在面部一侧，表现女性的柔美姿态。

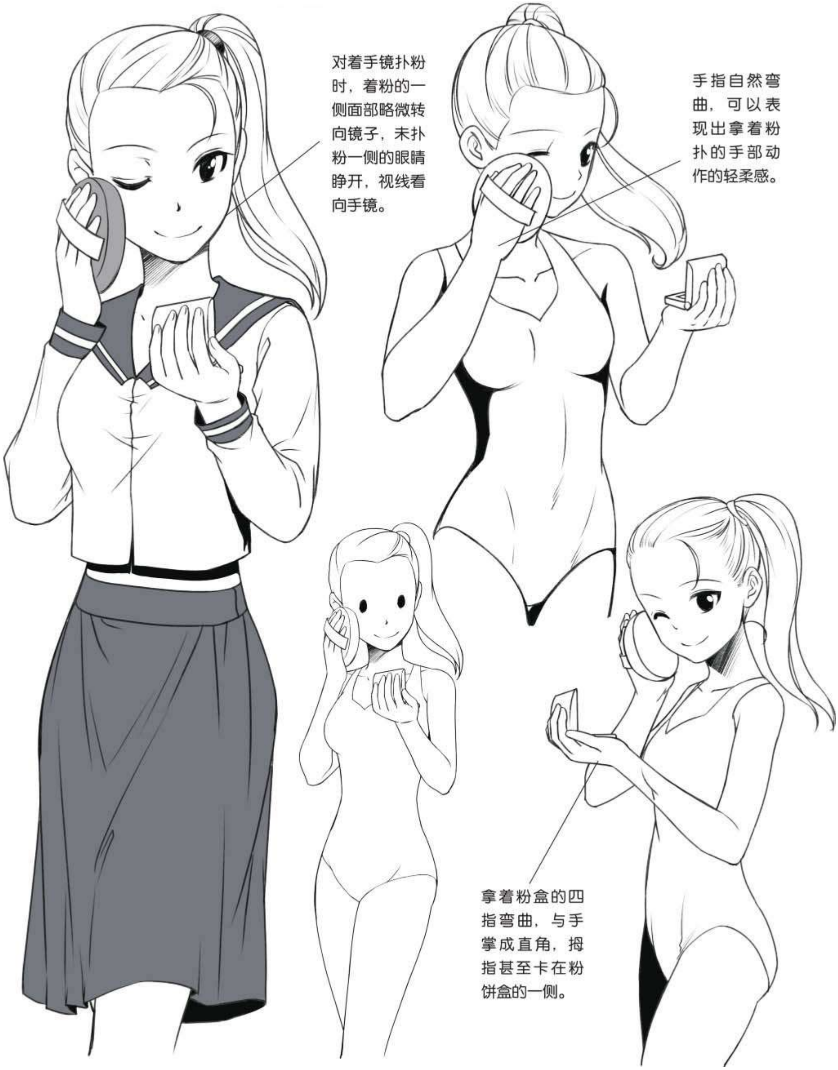




2.3.3 涂唇膏的动作


身体略
微向前
倾。
对着镜子涂抹
唇膏时，身体
略微前倾，视
线看向前方。
身体向前倾斜，胸
部下方的阴影明
显，因为透视，从
正面看，人物腰部
显得比较短。

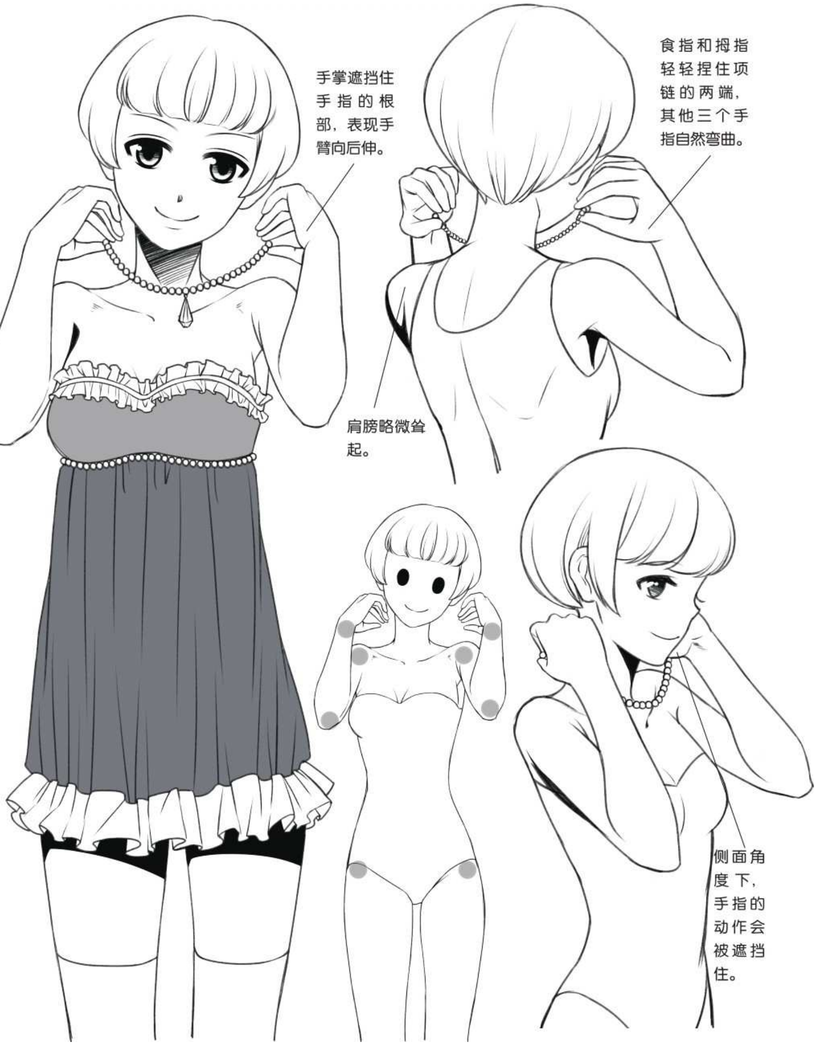
2.3.4 扑粉的动作


对着手镜扑粉时，着粉的一侧面部略微转向镜子，未扑粉一侧的眼睛睁开，视线看向手镜。
手指自然弯曲，可以表现出拿着粉扑的手部动作的轻柔感。
拿着粉盒的四指弯曲，与手掌成直角，拇指甚至卡在粉饼盒的一侧。

2.2.5 戴耳环的动作


佩戴耳环时，
戴耳环一侧
的面部向前
转，双手扶在
耳垂下方。
身体前倾，胸部和腰
腹部有很大的透视，
腰部几乎完全被遮挡。
用平滑的背
部曲线表现
女性娇美的
身材。
从背面看，
腰髋部与腿
部形成很大
的夹角。

2.3.6 戴项链的动作


手掌遮挡住
手指的根
部，表现手
臂向后伸。
食指和拇指
轻轻捏住项
链的两端，
其他三个手
指自然弯曲。
肩膀略微耸
起。
侧面角
度下，
手指的
动作会
被遮挡
住。

2.3.7 戴戒指的动作


绘制戴戒指的动作，手指部分的细节是重点，双手的位置要准确，保证戒指与手指对准。
侧面角度看，因为透视，靠近观看者一侧的手指较短，向前伸的食指也会被遮挡住，而远离观看者、拿着戒指的手的面积则比较小。
手指朝向不同的方向，透视也各不相同，绘制时可以以自己的手部为参考。

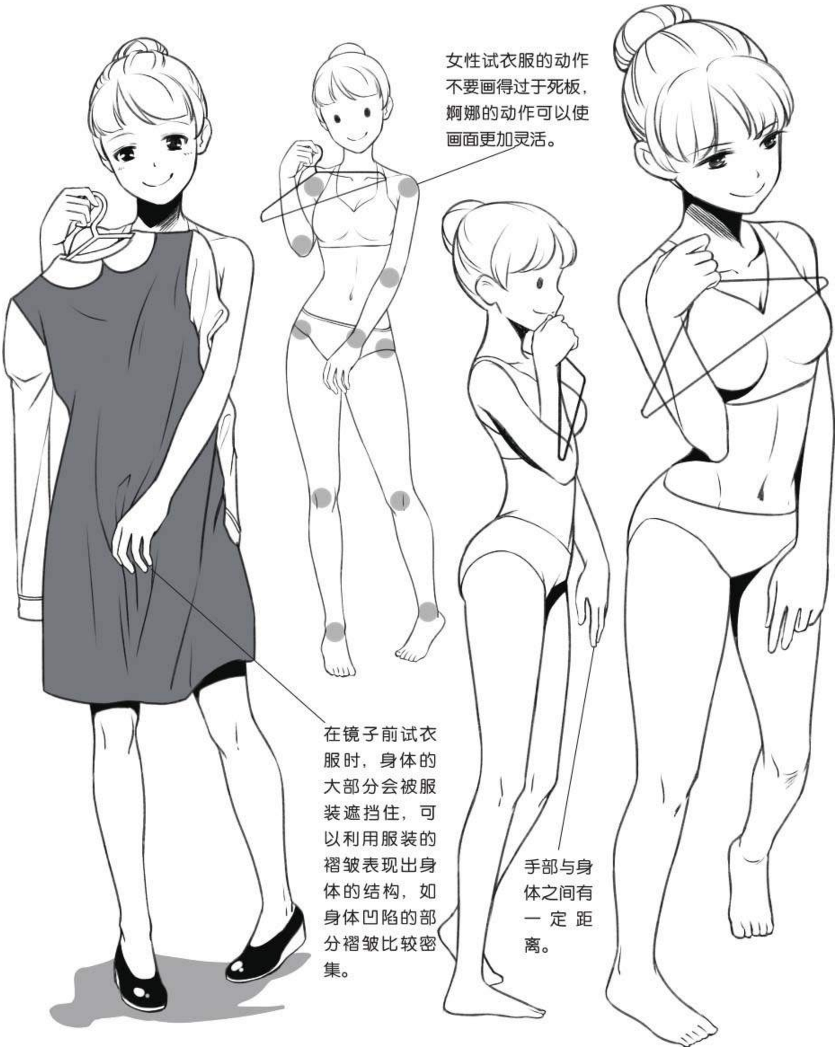
2.3.8 戴手表的动作



2.4 穿衣打扮

绘制人物穿衣服时，不仅仅要表现出人物的肢体动作，还要注意人体与各种服饰的关系以及服装褶皱的表现。

2.4.1 在镜前试衣服的动作


女性试衣服的动作不要画得过于死板，婀娜的动作可以使画面更加灵活。
在镜子前试衣服时，身体的大部分会被服装遮挡住，可以利用服装的褶皱表现出身体的结构，如身体凹陷的部分褶皱比较密集。
手部与身体之间有一定距离。

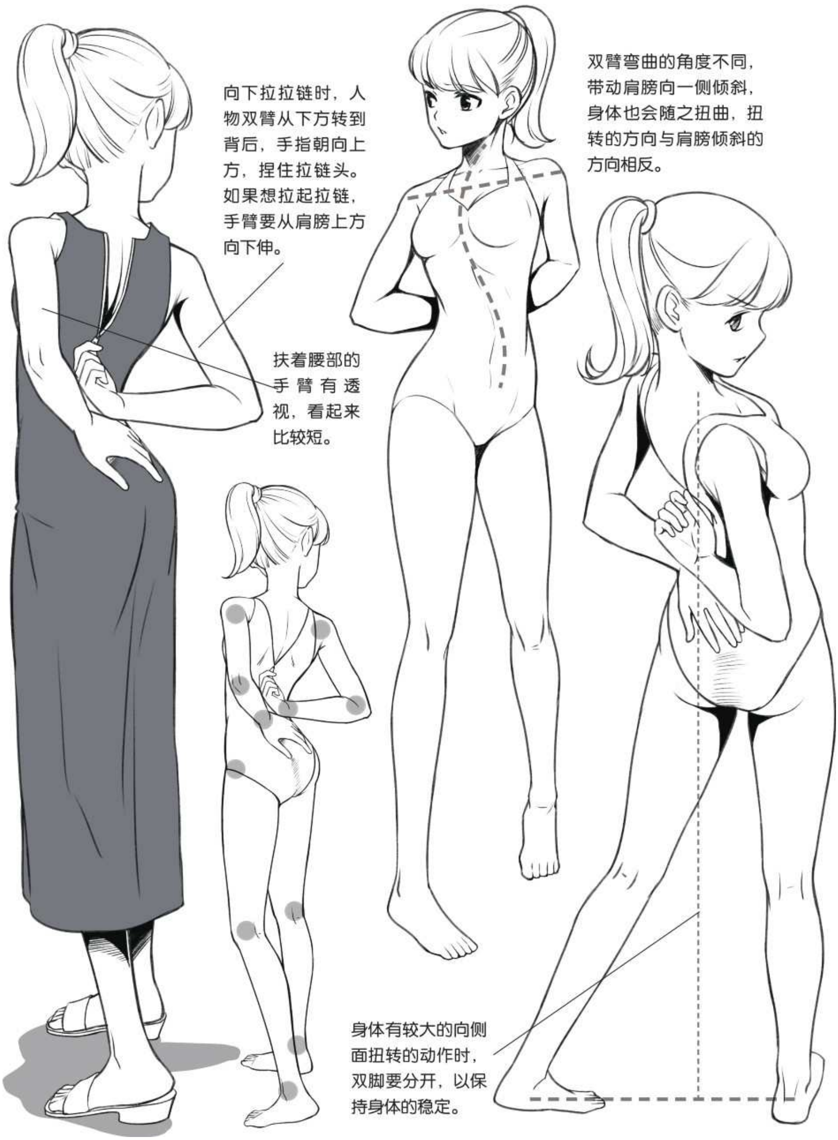
2.4.2 穿上衣的动作



2.4.3 坐着穿裤子的动作



2.4.4 拉上背后拉链的动作


向下拉拉链时，人物双臂从下方转到背后，手指朝向上方，捏住拉链头。如果想拉起拉链，手臂要从肩膀上方向下伸。
扶着腰部的手臂有透视，看起来比较短。
双臂弯曲的角度不同，带动肩膀向一侧倾斜，身体也会随之扭曲，扭转的方向与肩膀倾斜的方向相反。
身体有较大的向侧面扭转的动作时，双脚要分开，以保持身体的稳定。

2.4.5 系领带的动作


一只手捏住领带的结扣部分，另一只手抓住领带下方。
系领带时身体要保持直立，胸部要向前挺起。
随意的动作和神态可以使男性角色看起来更加潇洒。

2.4.6 拉拉链的动作


拉起衣服拉链时，人物一只手捏住拉链向上，另一只手在衣襟的最下方，拉住拉链的底端。
拉起拉链的手臂的高度与拉链的位置有关，拉链被拉起得越高，手臂也越高。
侧面角度下，拉住衣襟的手部的一部分被手腕遮挡住。
手部与身体有一定的距离，拇指和食指捏在一起，固定住上衣的衣襟。

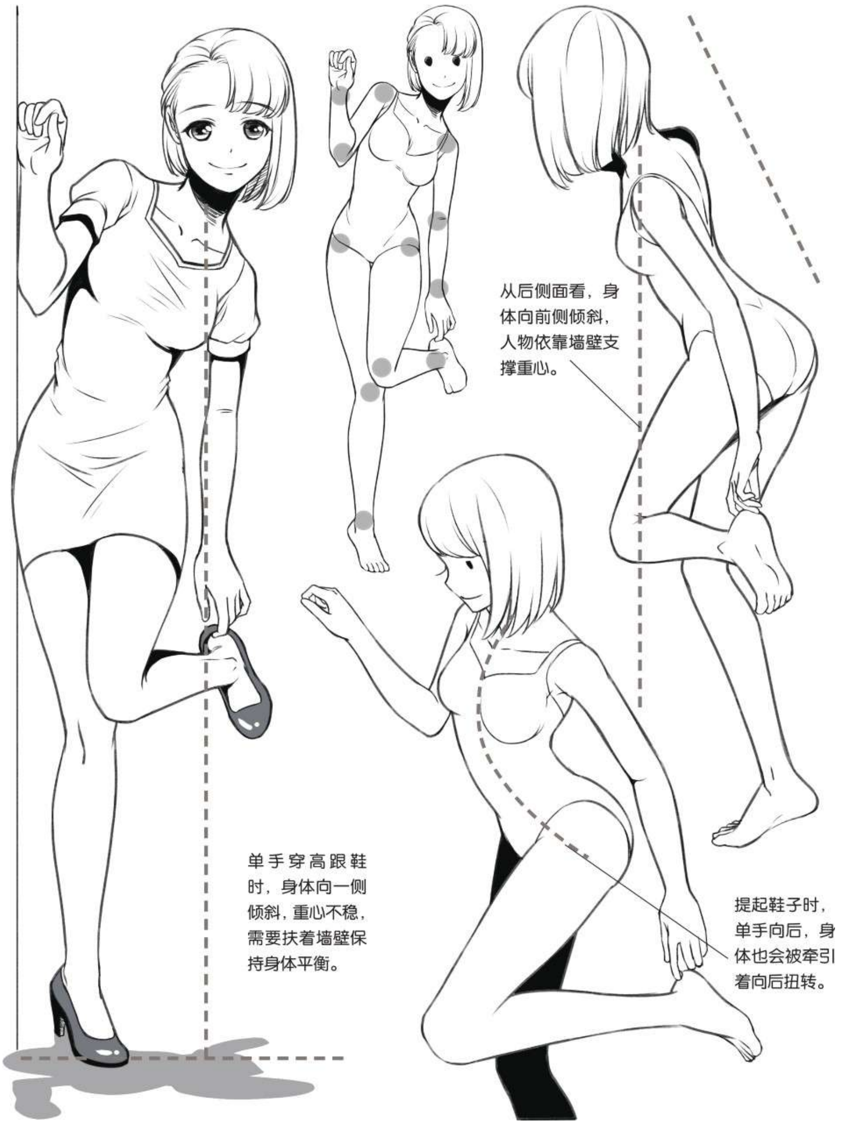
2.4.7 扎裤带的动作


扎裤带主要是手部的动作，绘制时可以配合身体的扭转弯曲，使人物动作看起来更加灵活。
扎腰带时，腹部用力，身体略微向前倾斜。

2.4.8 穿长筒袜的动作


膝盖向内侧
撇，可以突
显女性的娇
美和性感。
脚尖向内侧偏
是漫画中常见
的女性动作，
这种动作可以
使人物看起来
更可爱。
利用身体下方被子的褶皱可以使
画面更加有质感，表现出人体的
重量和各部分受力的大小。

2.4.9 穿高跟鞋的动作


从后侧面看，身
体向前侧倾斜，
人物依靠墙壁支
撑重心。
单手穿高跟鞋
时，身体向一侧
倾斜，重心不稳，
需要扶着墙壁保
持身体平衡。
提起鞋子时，
单手向后，身
体也会被牵引
着向后扭转。

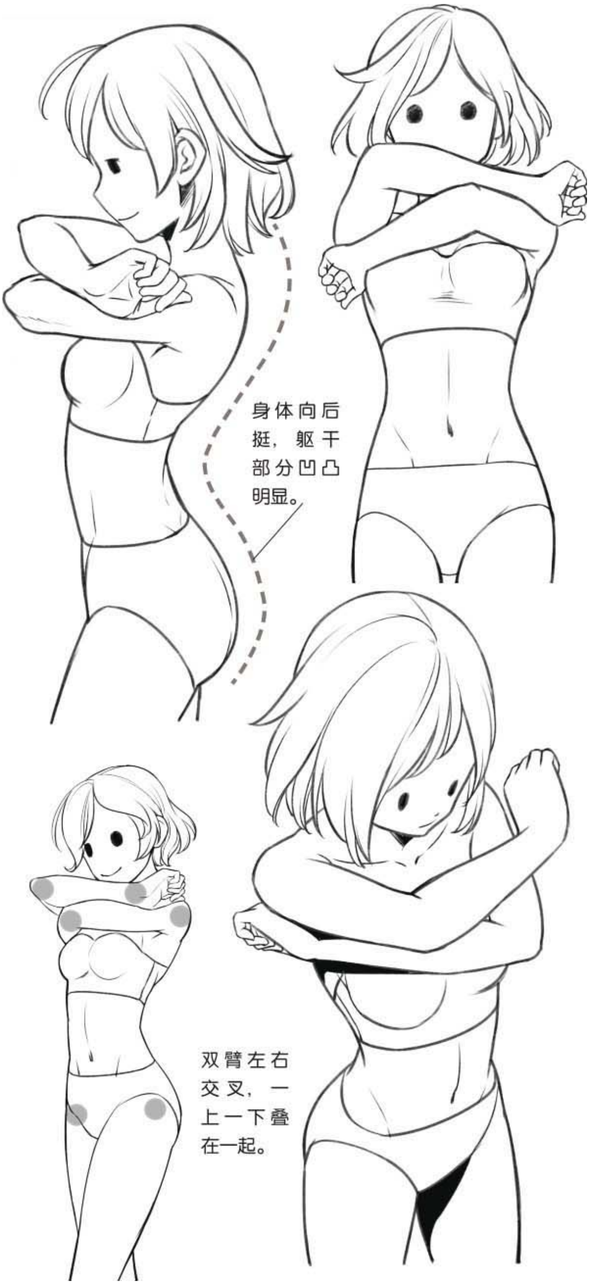
2.4.10 系鞋带的动作


手臂的长度决定腿部的弯曲程度，两者要协调，才能使人物的手部与脚部贴近。
从侧面看，人物形成一个稳定的三角形。
系鞋带时，人向下蹲，从正面看，身体的大部分被腿部遮挡住。

2.4.10 脱衣服的动作



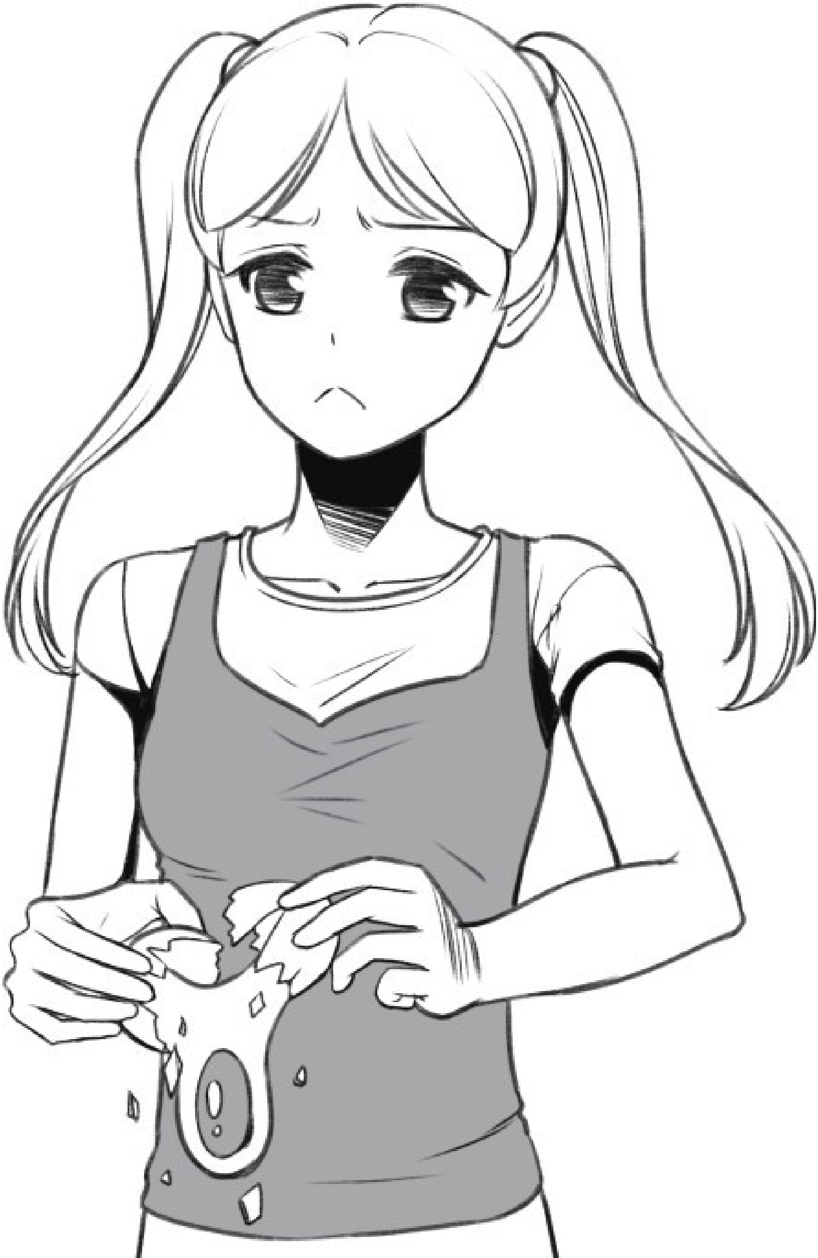
脱套头样式的上衣时，人物双手捏住衣襟下端，双臂举起，将衣服向上翻卷，脱掉。


身体向后挺，躯干部分凹凸明显。
双臂左右交叉，一上一下叠在一起。

3 烹饪

绘制制作料理的动作时，人物的动作要根据人物是否擅长来表现，擅长料理的人动作自然随意，不擅长的人则动作僵硬。

烹饪动作的绘画要点



肩膀耸起，五指并用，僵硬的动作和表情表现人物厨艺不佳。

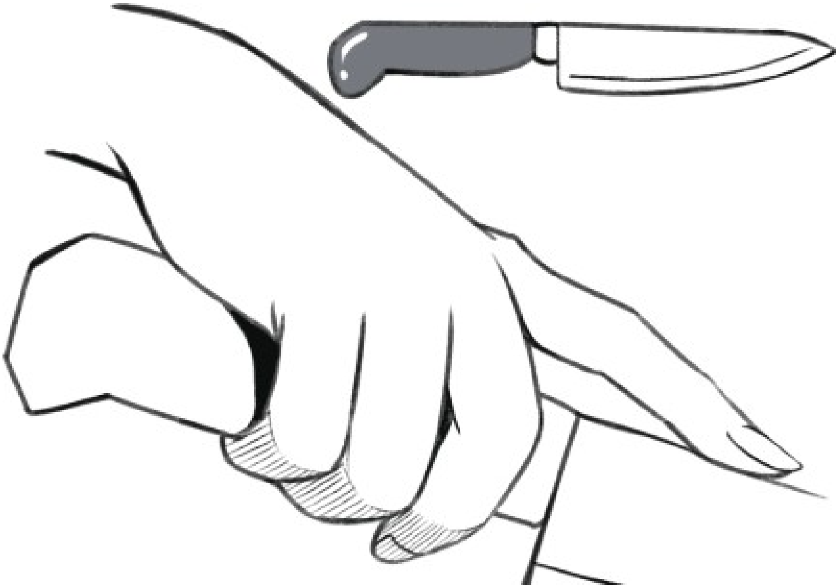


肩膀自然下垂，手指各有分工，配合人物表情，表现人物厨艺高超。

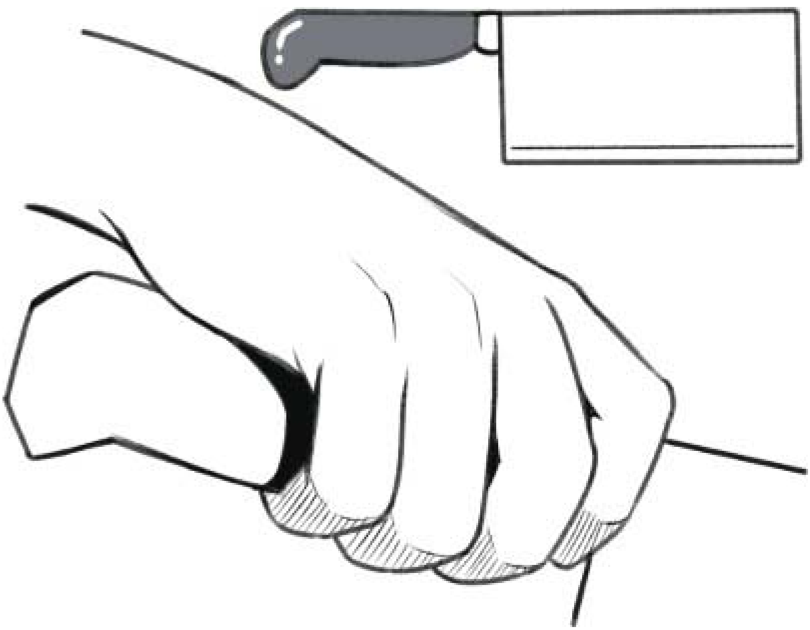
可以用双手动作表现人物人物不擅长料理的样子，用单手动作表

现人物料理技巧的精湛。

通过动作表现技巧的基本方式



使用轻巧的工具时，用较少的手指握住，并用其他手指向工具施力。



使用较重较大的型工具时，手指全部都要用来握住工具。

使用不同工具时的手部动作规律

3.1 切菜

绘制切菜动作时，菜刀的角度和身体的紧张程度是表现人物是否擅长厨艺的重点。

3.1.1 熟练切丝的动作

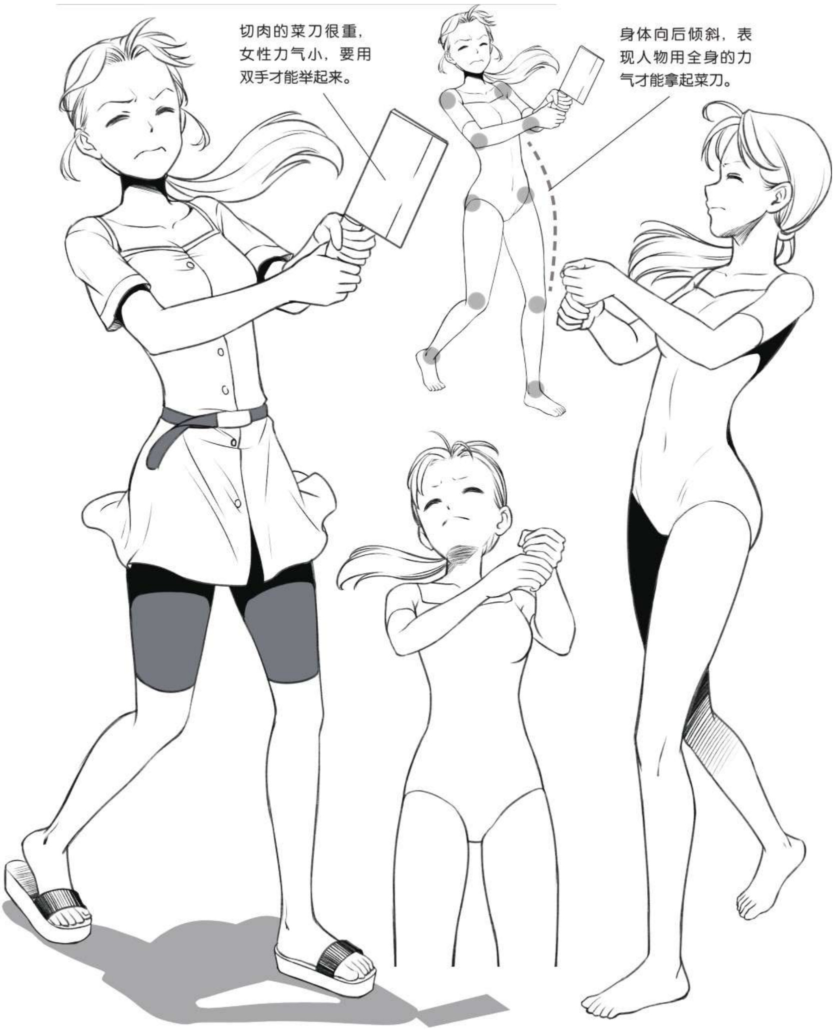


3.1.2 小心翼翼下刀的动作



3.1.3 用双手拿刀剁肉的动作

拿锅的方式可以反映出其力气的大小。



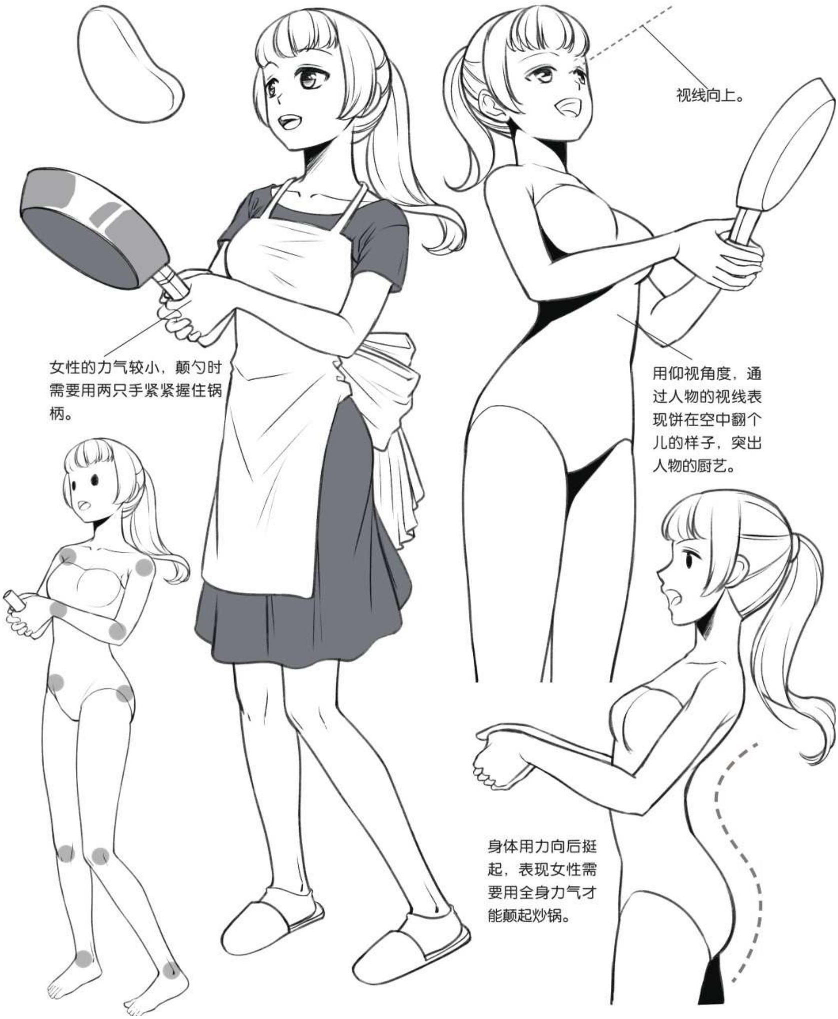
3.2 炒菜

炒菜时人物站呈立姿态，拿着筷子或炒勺。炒锅大多较重，人物拿锅的方式可以反映出其力气的大小。

3.2.1 哼着歌拨弄菜的动作



3.2.2 用两只手颠勺的动作



3.2.3 用炒勺翻炒的动作

合，手部形状要与各种餐具的形状贴合。



3.3 上菜

绘制将做好的菜肴呈上的动作时，要注意手部与各种餐具的结合，手部形状要与各种餐具的形状贴合。

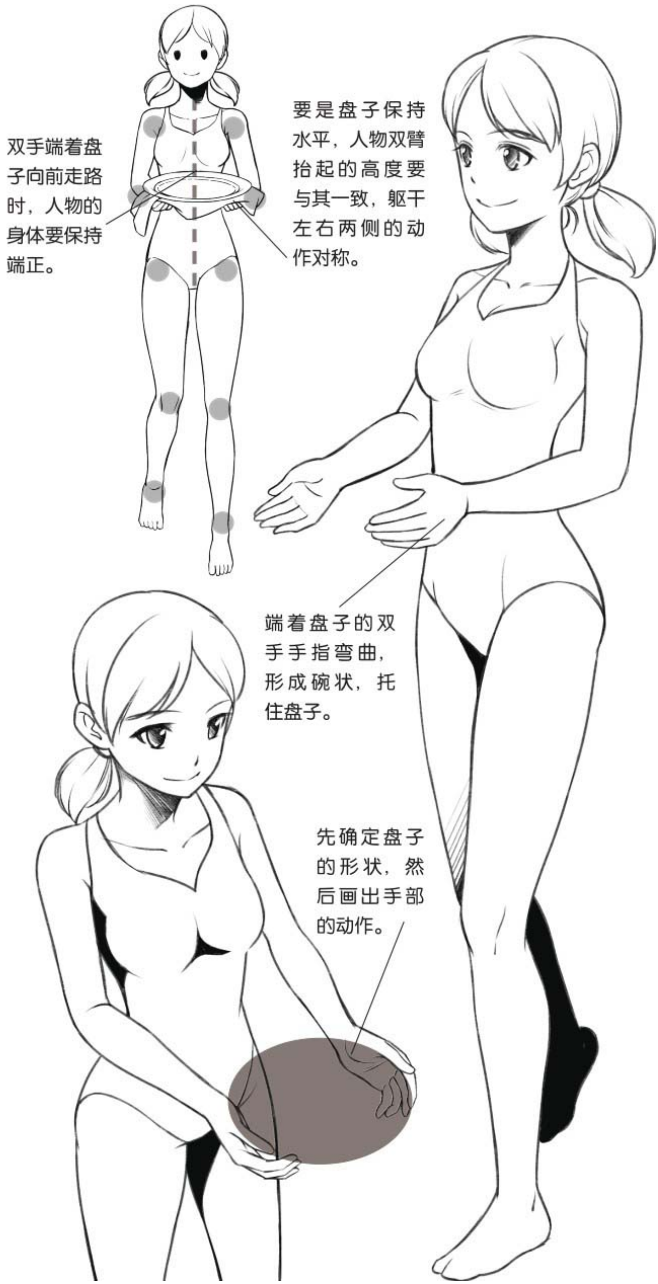
3.3.1 盛饭的动作


盛饭时，一只手拿着饭勺、另一只手拿着饭碗，饭勺、米饭与碗形成一个整体。

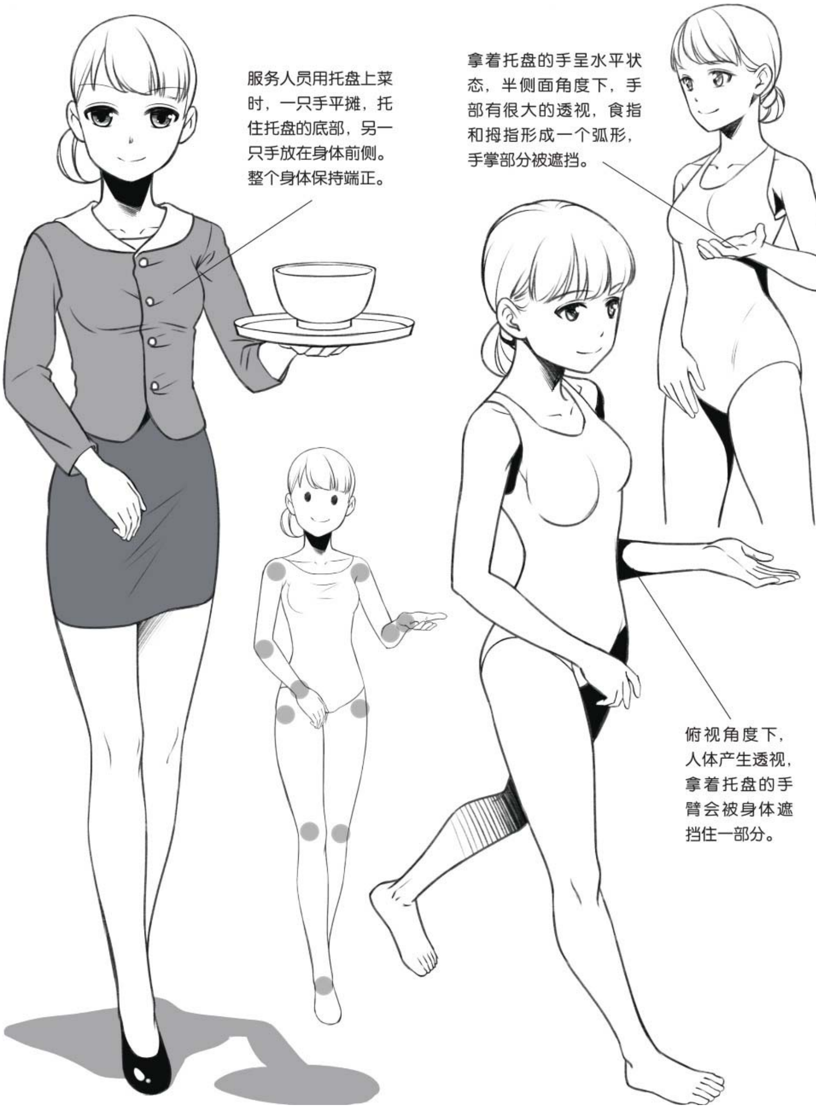


3.3.2 双手端盘子的动作





3.3.3 用托盘上菜的动作


服务人员用托盘上菜时，一只手平摊，托住托盘的底部，另一只手放在身体前侧。整个身体保持端正。
拿着托盘的手呈水平状态，半侧面角度下，手部有很大的透视，食指和拇指形成一个弧形，手掌部分被遮挡。
俯视角度下，人体产生透视，拿着托盘的手臂会被身体遮挡住一部分。

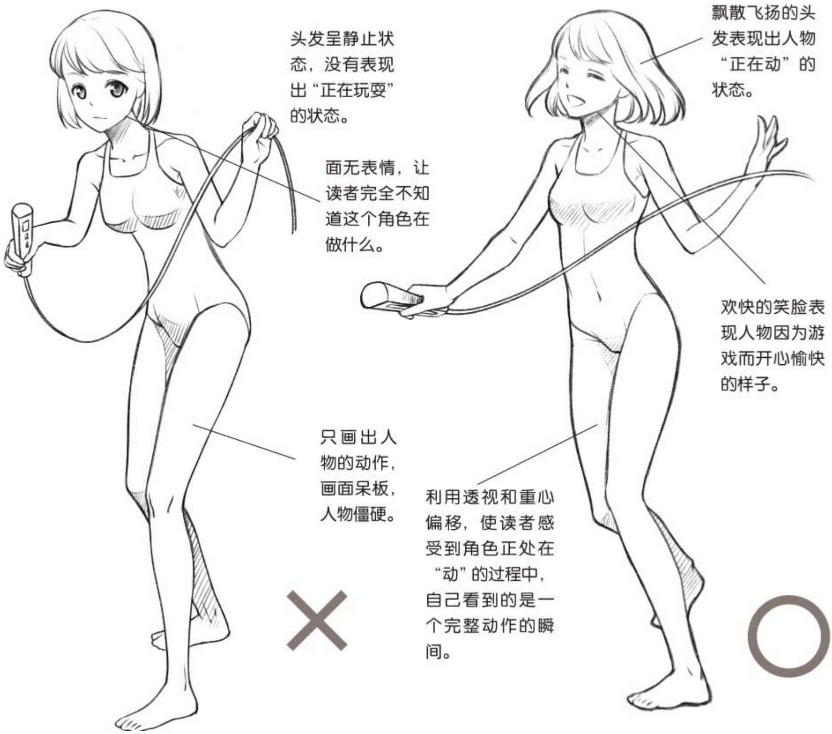
3.3.4 仔细摆桌的动作



4 休闲娱乐

绘制休闲娱乐动作时，不仅仅要画出动作，还要表现出人物的情感和状态，突出其乐在其中的心情。

休闲娱乐动作的绘画要点



休闲娱乐动作要能表现出人物的心情



手指自然弯曲，关节不明显，表现人物呈现出放松的状态。



五指用力张开，关节突出，表现角色正处于紧张或兴奋的状态。



关节的反向动作可以用来表现人物情绪高扬的样子。



关节向下的动作可以用来表现人物情绪低落的样子。

利用手部动作表现人物情绪

4.1 看书

看书时人要与书本产生互动，绘制时要注意手部拿着书的不同部

分的动作差异。

4.1.1 单手拿着杂志阅读的动作



4.1.2 展开杂志阅读的动作


杂志平放在桌子上，一只手扶着头部，另一只手捻起书页，这样的动作可以使角色看起来具有安静斯文的气质。
从侧面看，翻页的手部被书页遮挡住，扶着脸的手部也被手腕遮挡住大部分，几乎看不见手指。
视线要与书页相对。

4.1.3 托腮看书的动作



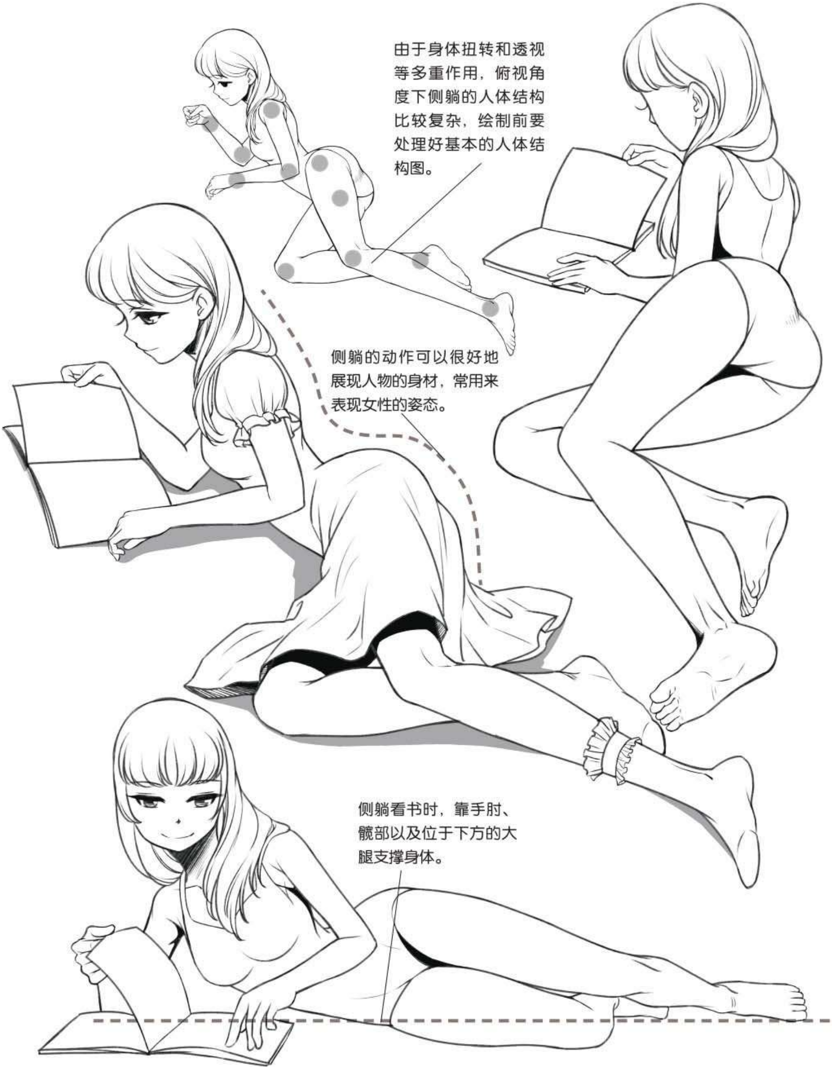
4.1.4 躺在床上看书的动作



4.1.5 趴在地毯上看书的动作



4.1.6 侧躺着翻书的动作



4.1.7 端坐着读书的动作


端坐读书的动作比
较认真，人物的表
情也十分专注。
端坐看书时，人物上半身挺直，
双臂向前伸，双手扶住立在桌
面上的书本。


从正面看，展开
的书本会遮住躯
干的上半部分，
只有四指位于书
的前方。



4.2 玩电子游戏

电子游戏需要人物使用手柄进行操作，不同类型的游戏有着不同样式的手柄，绘制时注意手部与手柄的相互关系。

4.2.1 用手柄玩对战游戏的动作



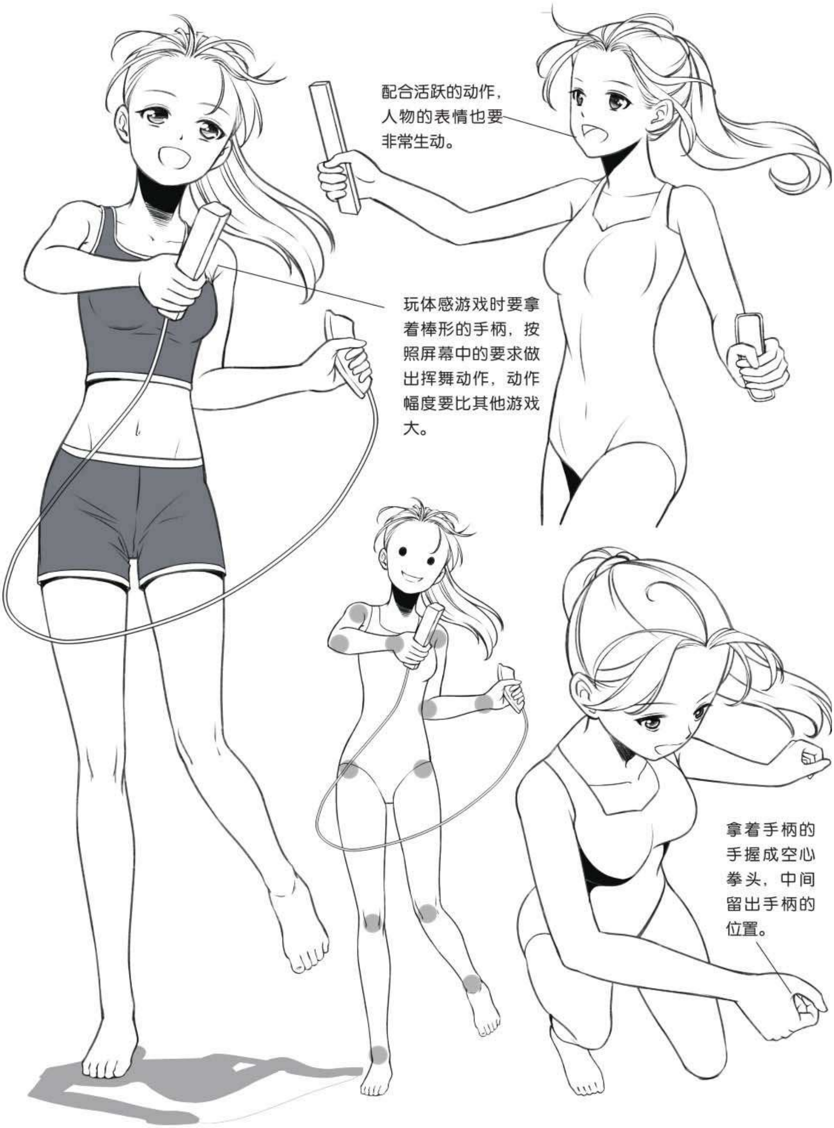
4.2.2 用掌机玩游戏的动作



4.2.3 玩手机游戏的动作



4.2.4 玩体感游戏的动作


配合活跃的动作，人物的表情也要非常生动。
玩体感游戏时要拿着棒形的手柄，按照屏幕中的要求做出挥舞动作，动作幅度要比其他游戏大。
拿着手柄的手握成空心拳头，中间留出手柄的位置。

4.2.5 玩街机的动作



4.3 唱卡拉OK

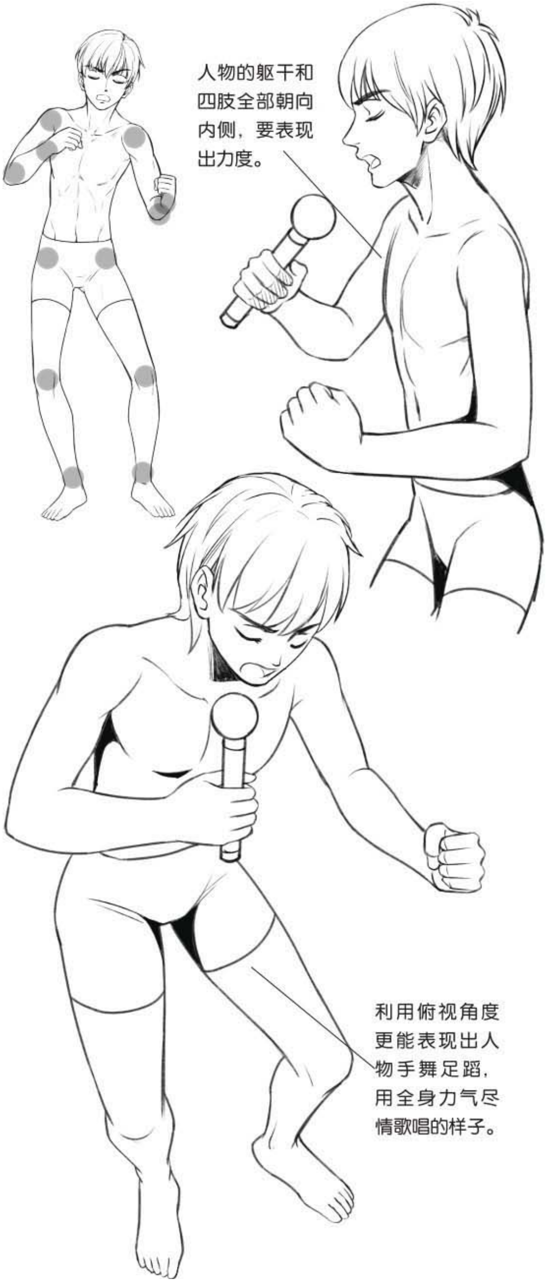
唱卡拉OK与歌手演唱不同，人物的动作更加随意。我们甚至可以表现出人物唱歌难听的样子。

4.3.1 抒情歌唱的动作


演唱抒情歌曲时，
人物呈普通的站
姿，身体呈放松状
态，时而伸展手臂
表达情感。
平摊的手掌一般
都要涉及透视和
位置遮挡的技
巧。
绘制手指时，不要将其
画成死板地并列的样
子，而要根据结构进行
表现。
正面角度下，
要注意手部的
透视，手指朝
向不同的方向，
长度差异较大。

4.3.2 全力歌唱的动作


人物全力地认真唱歌时，双眼紧闭，身体紧绷。



4.3.3 用手鼓炒热气氛的动作



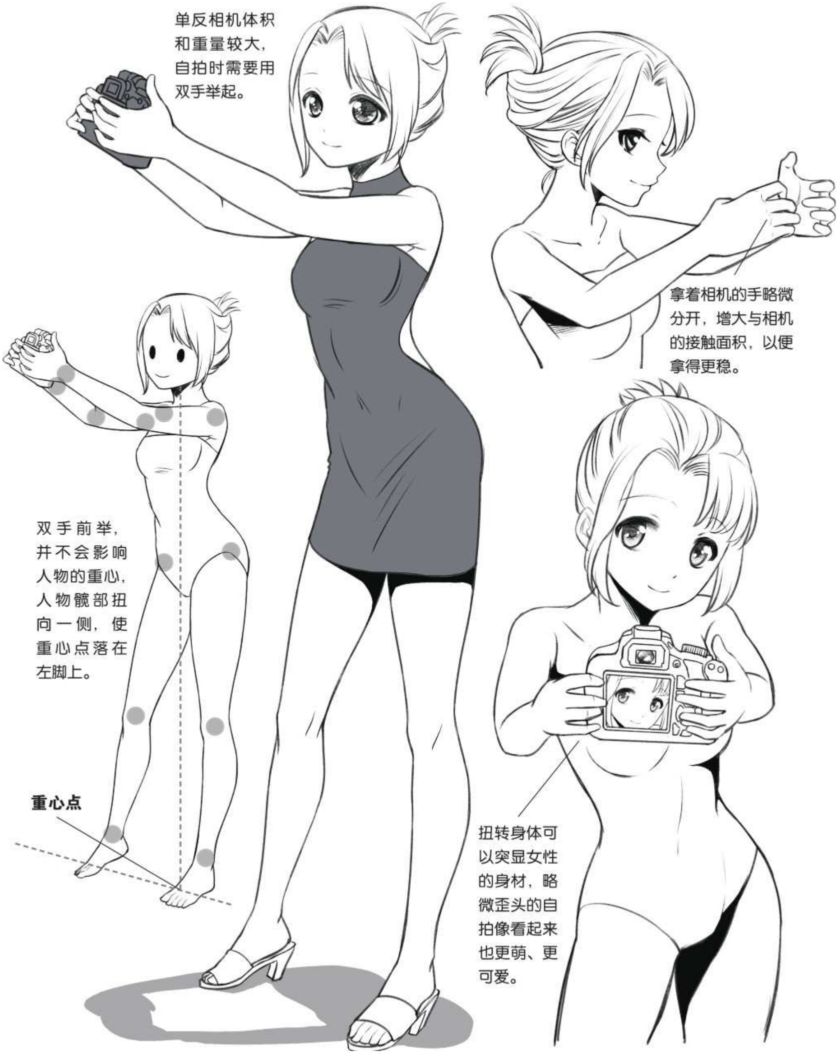
4.4 拍照

绘制利用手机或相机进行拍照时，要注意相机应与人的眼睛和被拍摄的对象物品位于同一直线上。

4.4.1 用手机自拍的动作

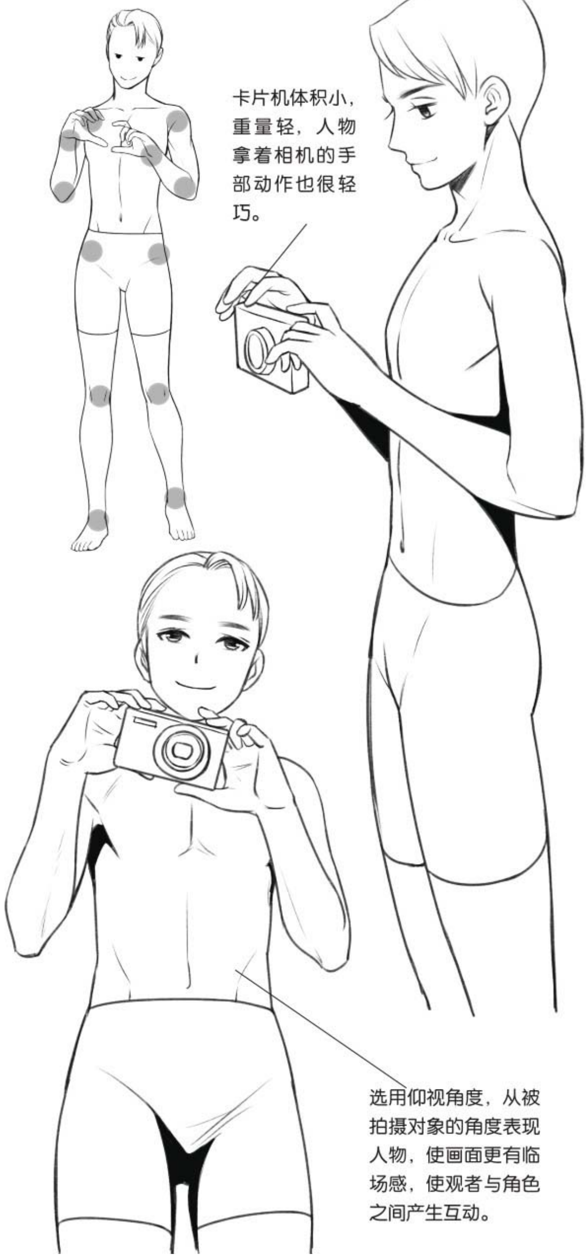


4.4.2 双手举着单反相机自拍的动作


单反相机体积
和重量较大，
自拍时需要用
双手举起。
拿着相机的手略微
分开，增大与相机
的接触面积，以便
拿得更稳。
双手前举，
并不会影响
人物的重心，
人物髋部扭
向一侧，使
重心点落在
左脚上。
重心点
扭转身体可
以突显女性
的身材，略
微歪头的自
拍像看起来
也更萌、更
可爱。

4.4.3 随意拍照的动作


看到感兴趣的事物，随手拿出相机拍照的动作很轻松自然。



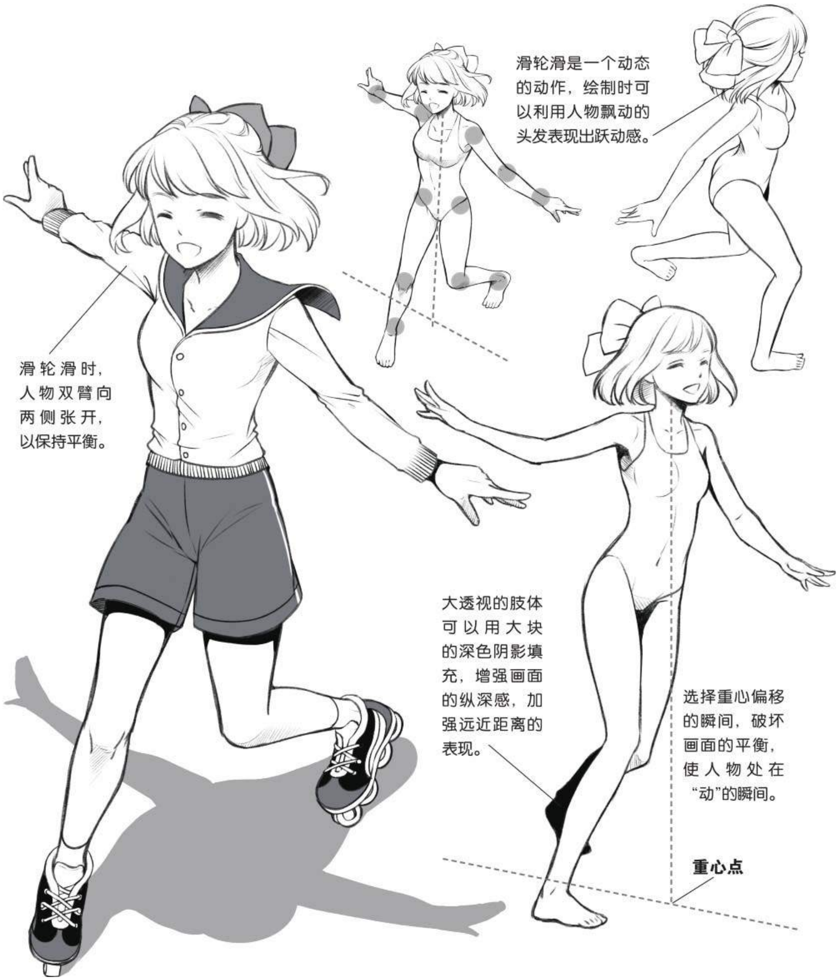
4.4.4 全神贯注抓拍的动作



4.5 其他娱乐

无论绘制哪种类型的娱乐，都要表现出人物舒畅愉悦的心情，并注意动静不同，娱乐方式的表现要有差异。

4.5.1 滑轮滑的动作

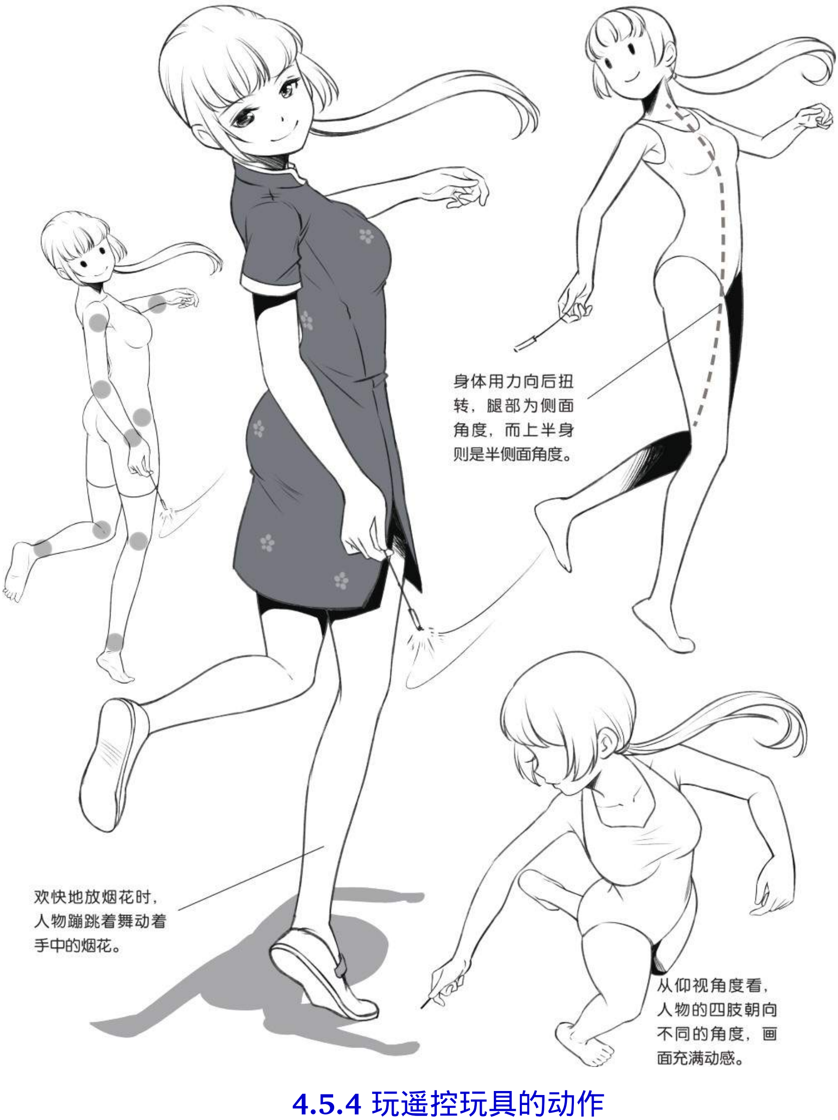


滑轮滑是一个动态
的动作，绘制时可
以利用人物飘动的
头发表现出跃动感。
滑轮滑时，
人物双臂向
两侧张开，
以保持平衡。
大透视的肢体
可以用大块
的深色阴影填
充，增强画面
的纵深感，加
强远近距离的
表现。
选择重心偏移
的瞬间，破坏
画面的平衡，
使人物处在
“动”的瞬间。
重心点

4.5.2 玩滑板的动作


上半身略微前倾，膝盖弯曲，身体呈Z字形，以保持稳定和弹跳性。
仰视角度下，脚部会被滑板遮挡住。
向后飘扬的头发可以表现滑板行进的方向和速度。
滑着滑板水平行进时，人要半蹲在滑板上，双手向两侧张开，以保持身体平衡。
从正面看半蹲的双腿，由于透视，大腿略长，小腿略短。
双脚与滑板要位于同一平面上，两者透视一致。

4.5.3 放烟花的动作



4.5.4 玩遥控玩具的动作


用手柄操纵遥控玩具时的身体动作会比玩游戏时更大一些，人物表情也更加专注。
身体左右摆动，肩膀也会随之上下运动。
仰视角度看，人的双手扶着遥控杆的底部，拇指位于上方，来回扭动摇杆。

4.5.5 写生绘画的动作



进行写生绘画时，人物要不停地观察写生对象，视线常常会朝向画布以外。
握着画笔的手部动作要轻柔，拇指和食指之间要留出画笔的空间。
拿着调色盘的手部半握成拳，四指托住盘底，拇指从孔中穿出，按住盘面。

Part3 体育动作

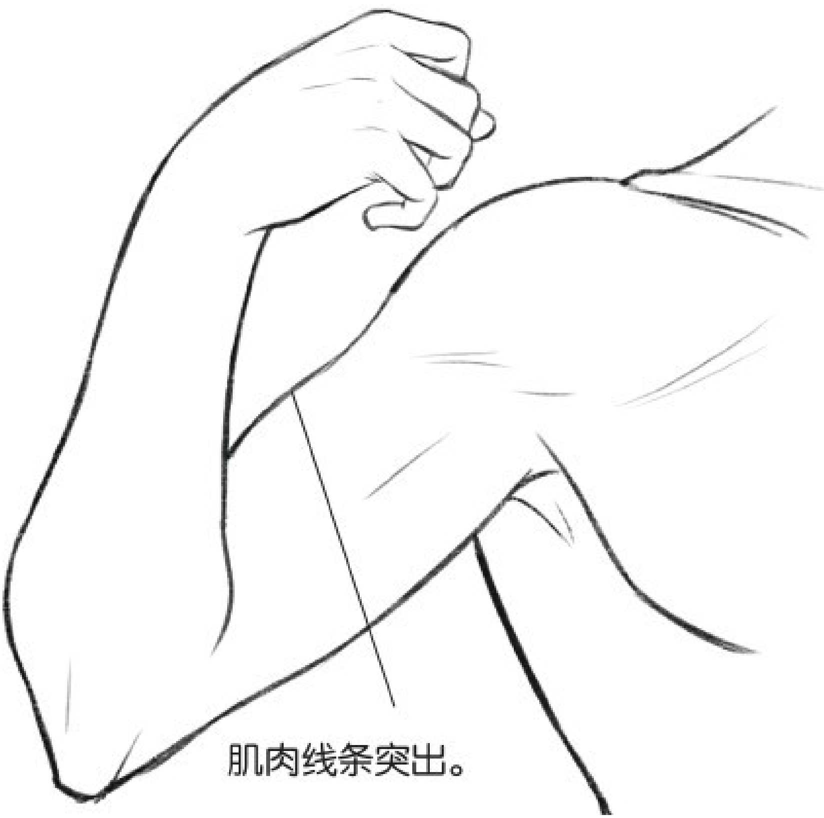
体育动作是人体动作的升级类型，需要表现出速度和力量。绘制体育动作时，不仅要对人体结构有准确的掌握，同时还要能够利用夸张的透视和个性的角度绘制出更加动感的画面。



1 健身运动

健身动作是各类运动动作中最简单，动作幅度也相对比较小的动作类型，是表现运动动作的基础。

健身动作的绘画要点



人体在进行各种运动时，肌肉会发生一定的变形。



力量型健身是强化肌肉的运动，肌肉的表现要比一般动作更加明显。



人体肌肉尤其是男性肌肉的结构非常复杂，写实画法中需要用很多阴影和线条来表现。



漫画中肌肉的线条更简单，只画出主要结构即可。



健身时使用的道具大多比较沉重，绘制时要表现出其重量感，不能画得看起来轻飘飘的。

健身运动时的肌肉表现







比起其他运动动作，健身动作相对比较静态，但可以利用多种漫画符号表现出“运动”的特征。

健身动作的动态表现



美体型健身动作

美体型健身动作比较舒展，动作幅度比较大，不强调肌肉表现，多用于女性健身。

性健身。



力量型健身动作

力量型健身动作比较单一，强调肌肉，动作有力量感，多用于男性健身。

健身动作的类型

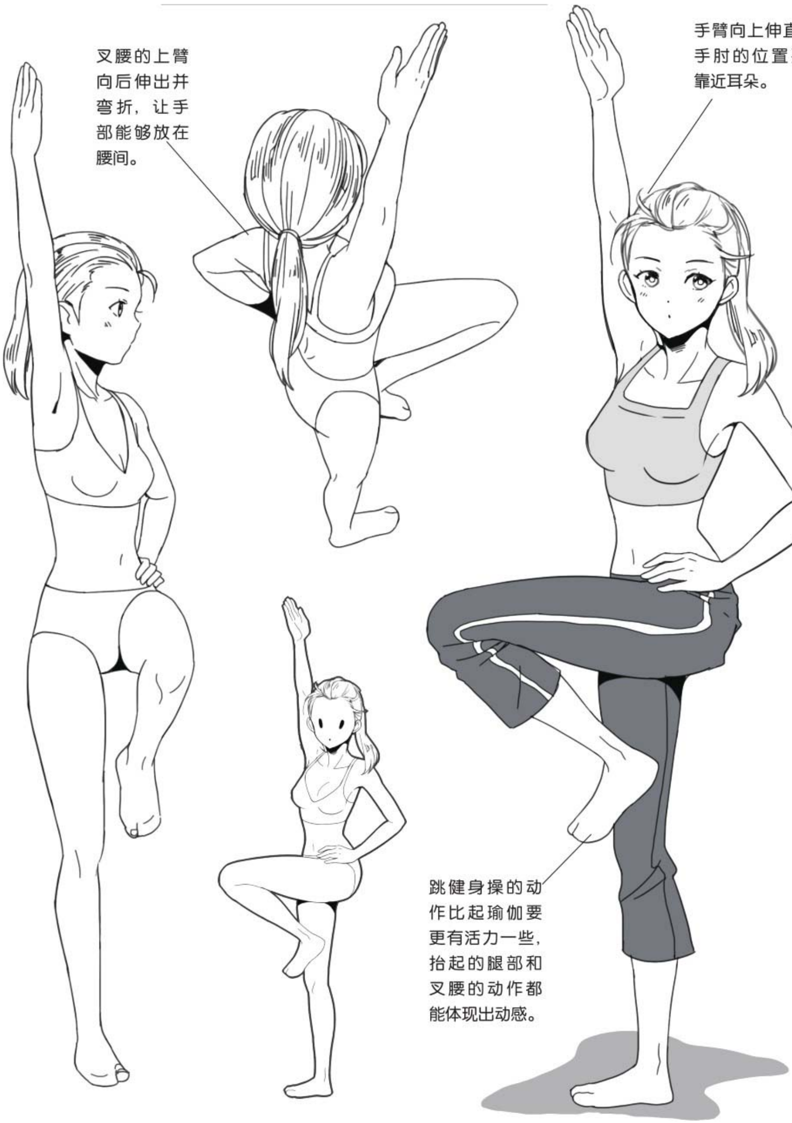
1.1 徒手健身

不用器材的健身方式叫做徒手健身，这种健身的动作通常较为舒展。

1.1.1 做瑜伽的动作



1.1.2 跳健身操的动作



1.1.3 做仰卧起坐的动作


整个身体保持在
一条直线上，
两腿之间略微岔
开。
腿部处于半弯折状态，
这时髌骨最为突出，
膝盖的线条较为尖锐。
背部肌肉处于伸
展的状态，因此
背部的轮廓线要
画得流畅一些。

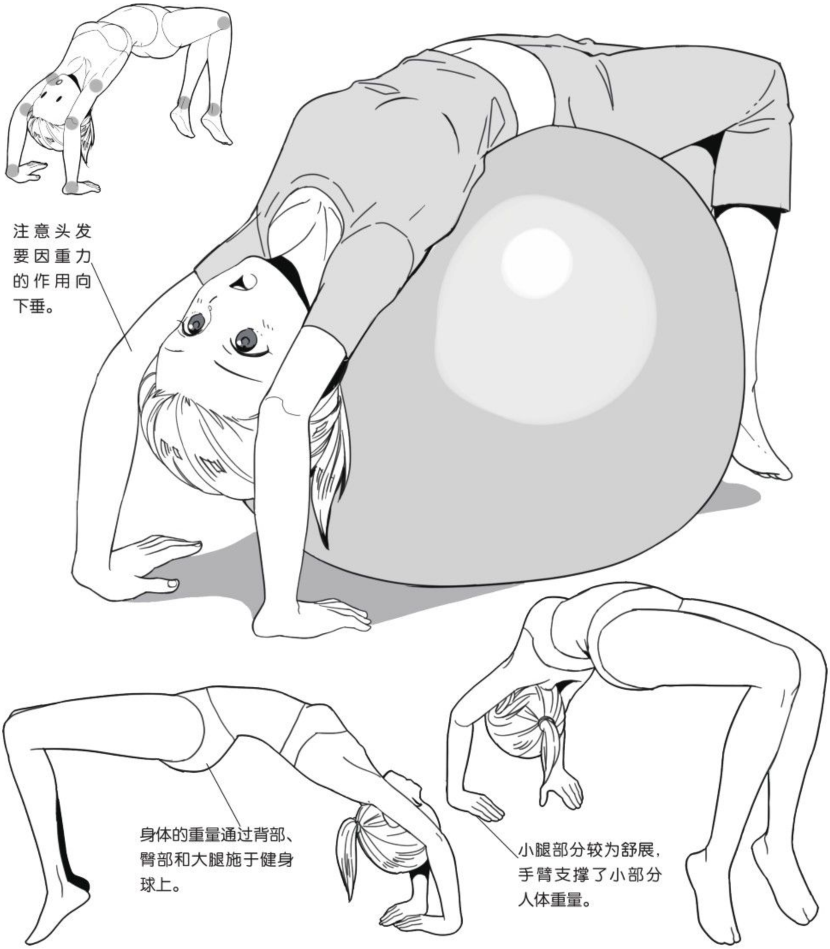
1.1.4 做俯卧撑的动作



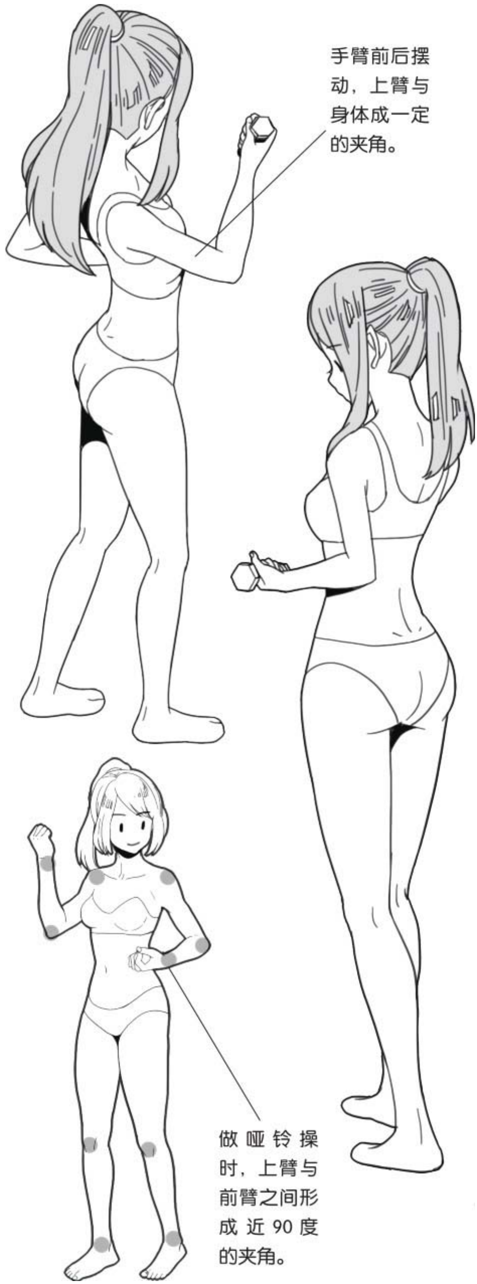
1.2 器械健身

器械健身的动作比徒手健身的动作更为广泛，绘制的时候要注意身体与器械的配合。

1.2.1 用健身球健身的动作

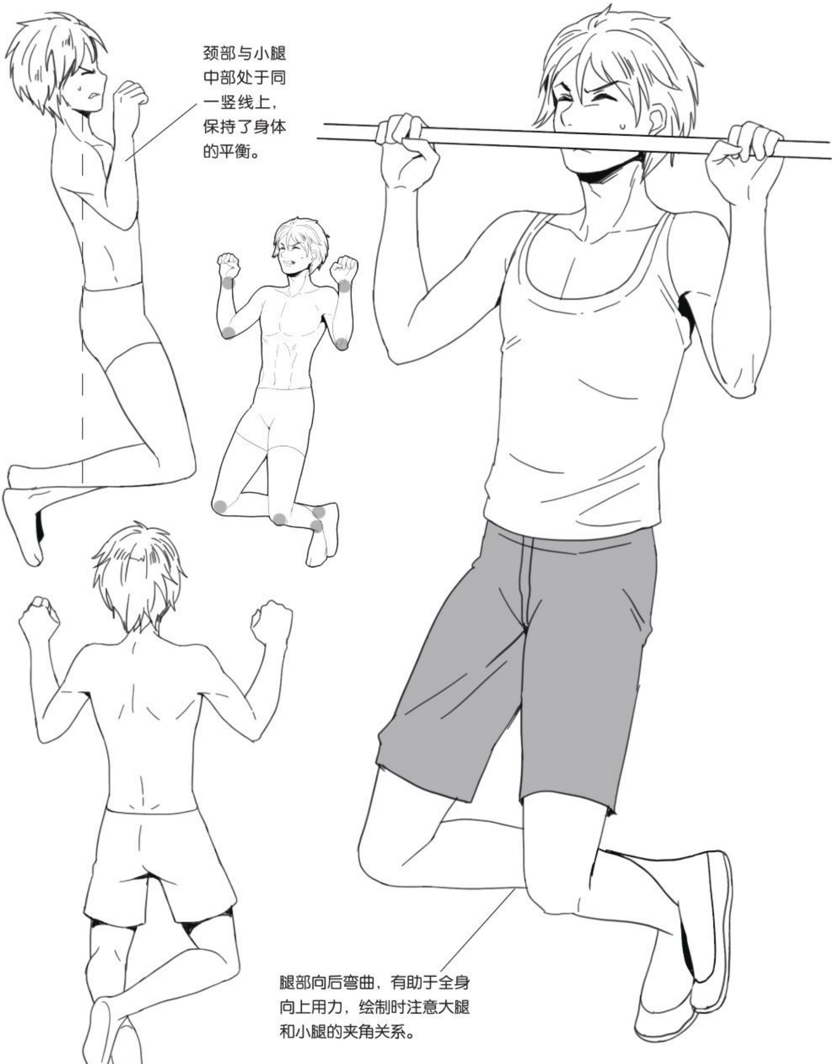


1.2.2 举哑铃锻炼的动作


手臂前后摆动，上臂与身体成一定的夹角。
做哑铃操时，上臂与前臂之间形成近90度的夹角。



1.2.3 做引体向上的动作



1.2.4 用臂力器锻炼的动作

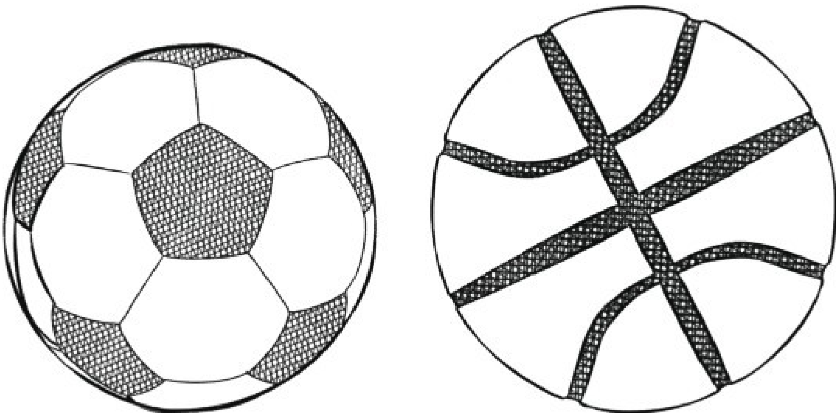


2 球类运动

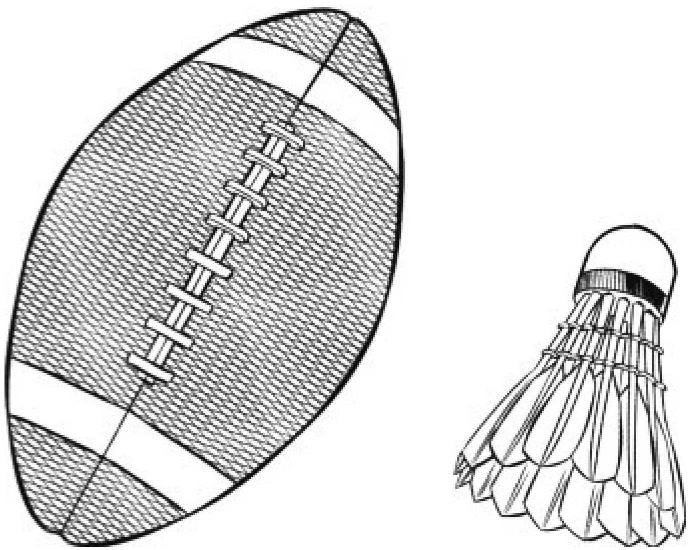
球类运动是类型最多、普及范围最广，也是最常见的运动类型。

绘制球类运动动作时最重要的是人体动作与球的协调。

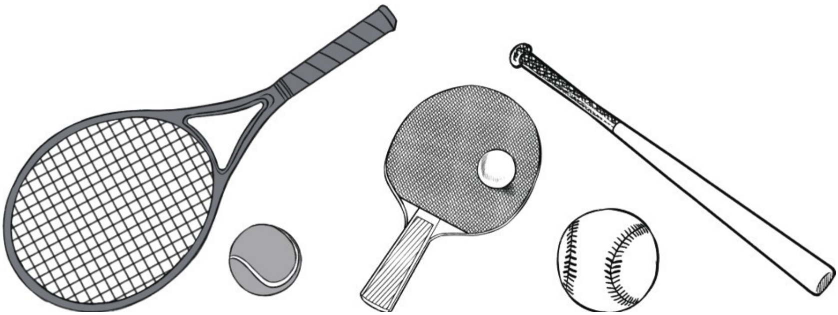
球类运动动作的绘画要点



形状规则的球类



形状不规则的球类



与其他道具一起使用的球类

不同类型的运动用球类





不同的球类大小不同，使用的方式也有差异，绘制时首先要注意这些球类与人体的比例关系。

球类与人体的比例关系



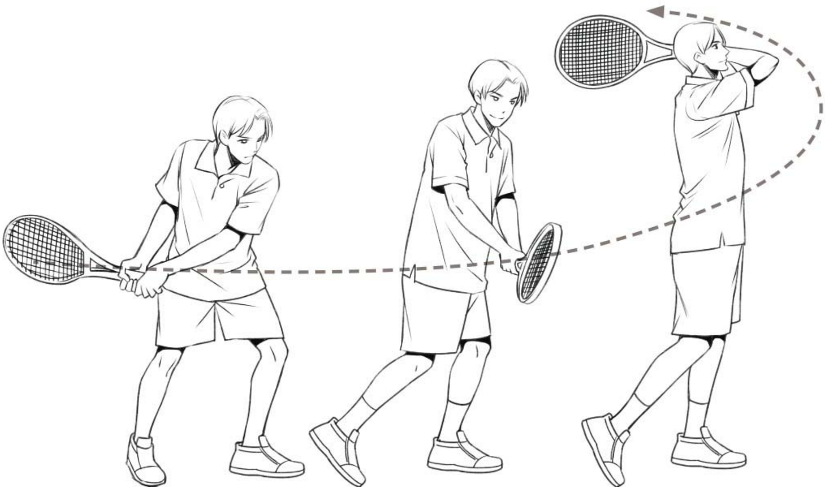
没有透视的带球动作



带有透视和倾斜角度的带球动作

利用较大的透视和倾斜的画面角度可以使动作更有动感和魄力，强调出“动作”的速度和方向。

透视在表现球类运动时的作用



击球、踢球或投球等动作都要沿着弧线进行，由于动作力度的差异，这条弧线的弧度是不同的。

球类运动的分解动作

2.1 足球

足球动作主要是各种各样的腿部动作，绘制时要注意手臂与腿部的配合。

2.1.1 颠球


手臂处于放
松状态，手
指也要画出
松弛感。
脚背绷直，
用脚背的面
去颠球。
颠球时人物
全身动作较
为放松，用
一只脚的脚
背顶起球，
另一条腿辅
助站立。

2.1.2 带球



带球时，人物通常处于奔跑状态，但手臂并不像通常的奔跑动作那样前后交叉摆动。
带球的动作，要画出人物前倾的身体。
带球是一边护着球一边前进的动作，可以用倾斜的重心来表现角色正在运动的动感。

2.1.3 铲断


铲断是一个将观看者注意力集中在人物腿部的动作。铲断时人物的整个身体失去平衡，手臂张开，辅助腿部运动。
位于上方的腿部伸直，肌肉处于紧绷的状态，位于下方的腿部弯曲，辅助支撑人体重量。
可以画出支撑地面的手部动作。

2.1.4 射门


双手张开，辅助保持平衡。
画出类似跑步时的双腿动作，处于前方的腿部伸直，后方的腿成直角弯曲，以便踢球。
身体的重心落在支撑脚的脚跟上，踢球的那条腿准备向前发力，双腿形之间成较大的夹角。

2.1.5 扑球


扑球时，人物失去重心，身体处于严重倾斜的状态，手臂用力伸出，一条腿蹬地，让整个人能横向跳出去。
绘制扑球动作时，注意人物眼神、手部的方向和身体前倾的方向要一致，都指向足球。
双臂之间形成一个椭圆形的区域，双手向前伸出，以便接球。

2.1.6 捧杯





注意手部的动作，两只手的虎口部分要形成一个圆形，握住奖杯的底座。


胸部向前
挺起，以
平衡奖杯
的重量。



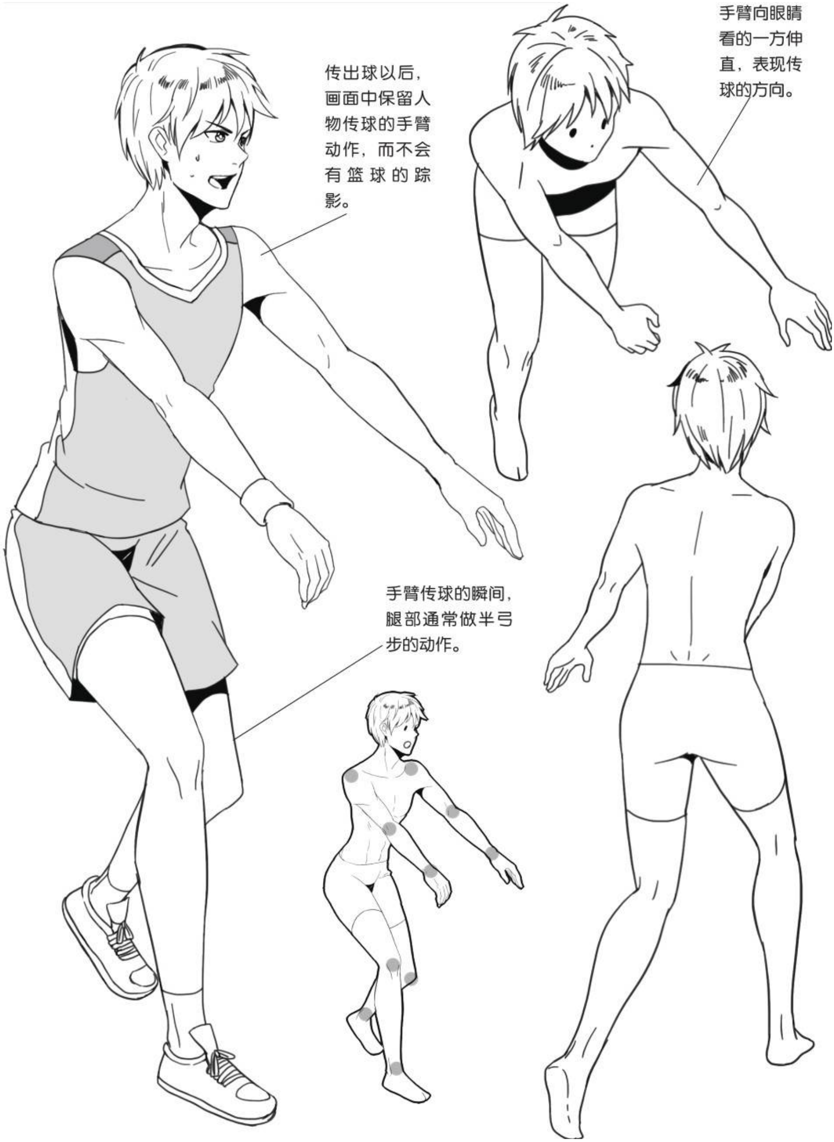
2.2 篮球

篮球是一个以手臂动作为主的运动，腿部时常会有一些跳跃的动作。

2.2.1 运球



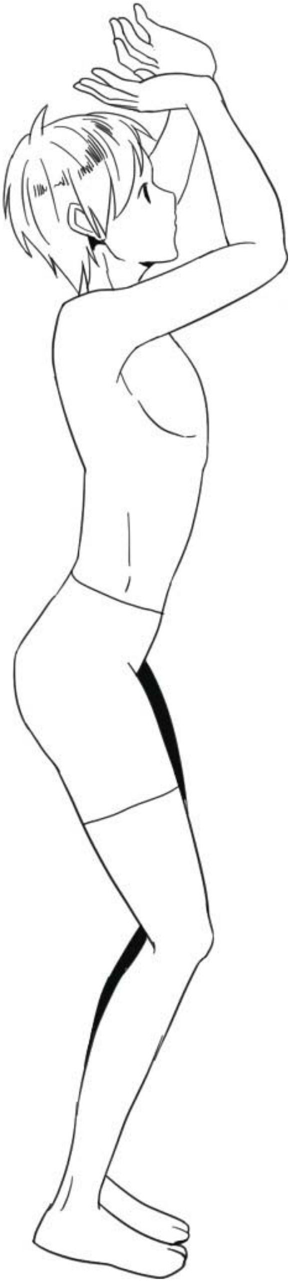
2.2.2 传球


传出球以后，
画面中保留人
物传球的手臂
动作，而不会
有篮球的踪
影。
手臂向眼睛
看的一方伸
直，表现传
球的方向。
手臂传球的瞬间，
腿部通常做半弓
步的动作。

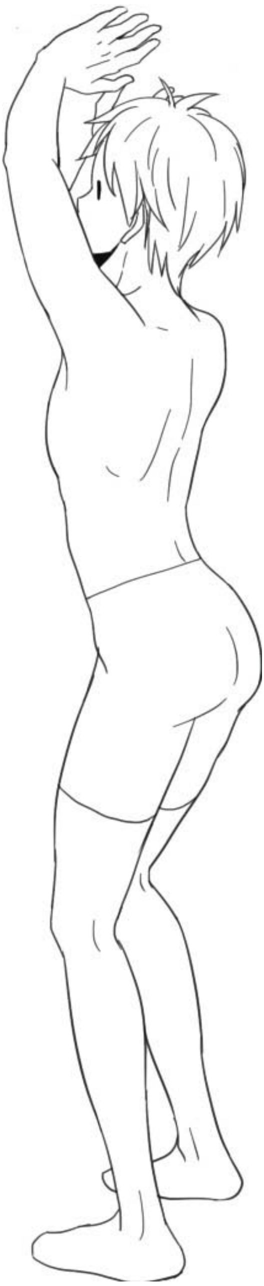
2.2.3 上篮


右手手臂向上伸，略微弯曲，手心托住篮球，视线与篮球方向一致。
没有托球的一侧手臂随着跳跃动作微微弯曲。
人物上篮时，通常腿部做弓步跳的动作。

2.2.4 投篮

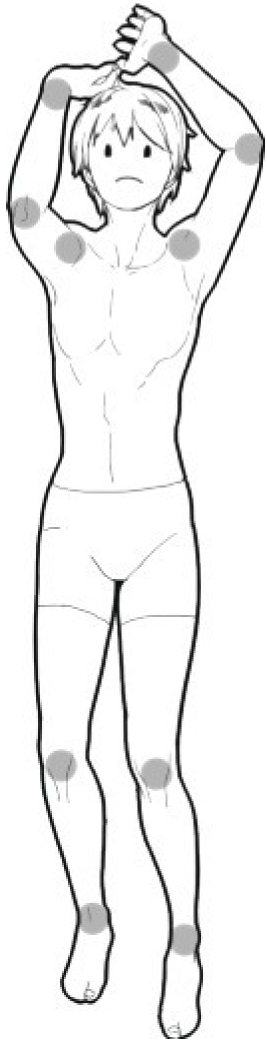


投篮时，整个身体像一个弹簧，腿部是微微弯曲的。





注意双手手心是成直角夹角的，人物一只手扶住球，一只手托住球。





2.2.5 扣篮


一只手做向下扣的
姿势，另一只手努
力地向下摆动，辅
助身体保持平衡。
身体要画
得向前挺
起，人物
才会有跳
起来的感
觉。
手臂高高地
举过头顶，
从俯视角度
看，身体由
于透视，被
压缩得很短。

2.2.6 抢篮板



2.3 网球

网球是一项手臂动作和腿部动作非常协调的运动，手臂动作时常需要画出非常用力的样子。

2.3.1 发球


整个身体向后倾斜，腿部弯曲，辅助身体保持平衡。
画出身体后方的曲线，表现人物后仰的样子。
发球时，人物一只手向上抛球，手臂向上伸直，举起，眼睛要看着手部上方的方向。

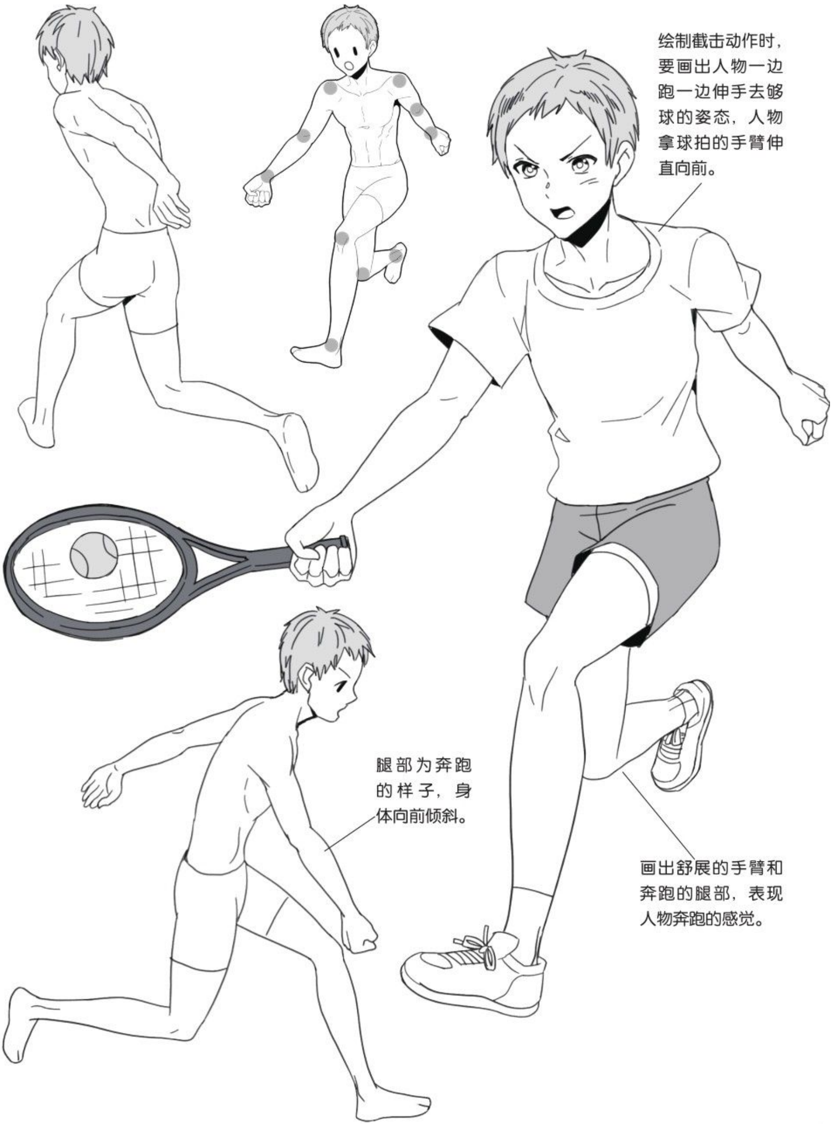
2.3.2 击球


击球时，人物的精神总
是非常集中，眼睛一定
要看向球的位置。
挥拍的手臂
是横举弯曲
的姿势，身
体和腿部有
一定的转身
夹角。
腿部作弓步的姿势，方便保
持全身的平衡。

2.3.3 扣杀


扣杀是非常有爆发力的。打出球的时候，人物身体前倾，手臂向下弯曲。
要表现出非常用力的感觉，可以画出向下弯曲的手臂。
腿部的动作是向前跨一步的弓步，位于前侧的脚是全身的支撑，后方的腿微微抬起来。

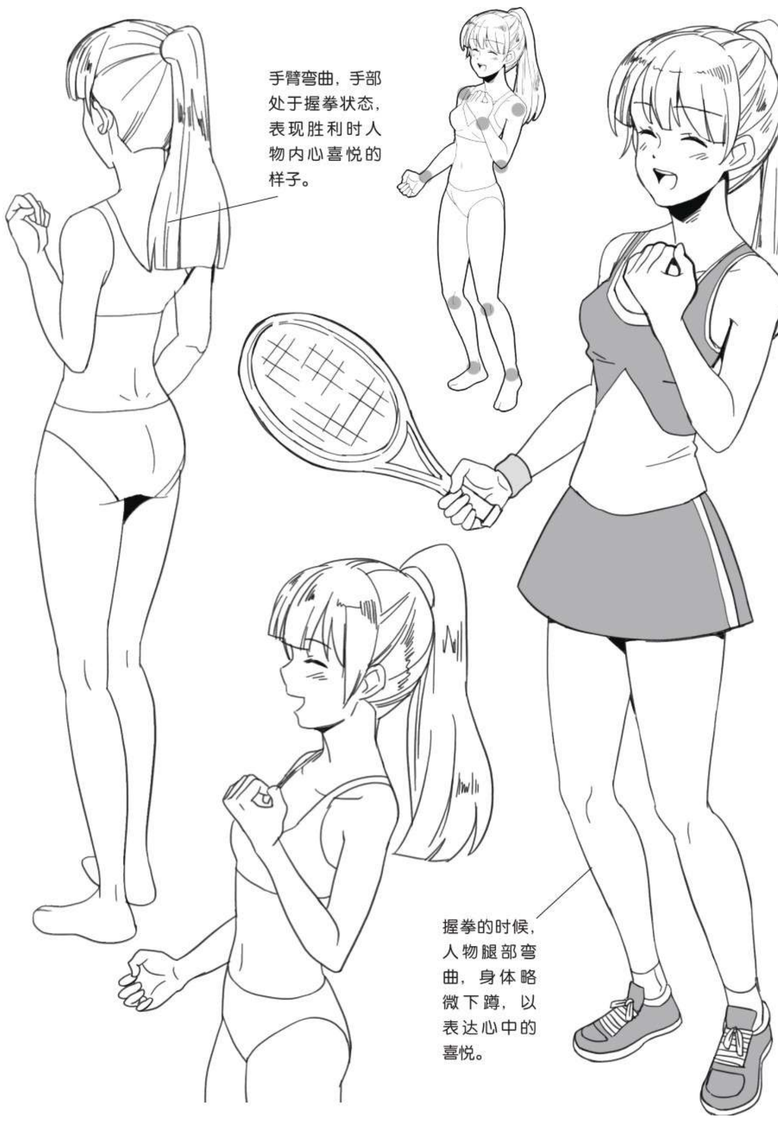
2.3.4 截击


绘制截击动作时，要画出人物一边跑一边伸手去够球的姿态，人物拿球拍的手臂伸直向前。
腿部为奔跑的样子，身体向前倾斜。
画出舒展的手臂和奔跑的腿部，表现人物奔跑的感觉。

2.3.5 双手挥拍


两条手臂交叉，双手一前一后握住球拍，上臂要画出夹在胸部左右两侧的样子。
双臂挥拍时，注意力在手臂上，因此腿部的动作要显得轻松一些，画出人物小跑的姿态。
绘制时要注意控制人物挥拍时手臂的长度，因为人物的身体不弯曲，其手臂的位置不可能超过髋部。

2.3.6 庆祝胜利



2.4 棒球

棒球的动作需要手脚并用，动作由于人物的位置不同会有较大区别，动感的姿态较多。

2.4.1 全力投球


为了体现人物全力投球的样子，我们可以画出其抬起的腿部和扭转的颈部，表现发力前的动态。
投球瞬间，人物是单腿独立的姿态，身体微微向后仰起，以便投球时更加用力。

2.4.2 击球


因为需要转
身去击球，
球飞来那侧
肩膀的高度
总是会降低
一些。
击球是一个
双手同时运
动的动作，
双手握拳的
部分要对齐。
腿部呈内八
字站姿，这
样很好地保
证了站立的
平稳。

2.4.3 接球


接球时要伴随跳起和飞扑的动作，身体处于倾斜状态，完全失去重心。
飞扑时，身体向前探，左手向前伸直，腿部处于弯折状态。
画出两臂一条向前伸出，一条位于腰侧的姿态，体现拉伸感，表现出人物用力飞扑的样子。

2.4.4 滑垒


滑垒时人物身体的重量转化为向前的势能，腿部努力向前伸直，脚后跟做出与垫子接触的姿势。
手臂向后伸展，保持平衡。
一条腿伸直去踩垫子，另一条腿辅助全身保持平衡，呈弯曲状态位于伸直的那条腿的下方。

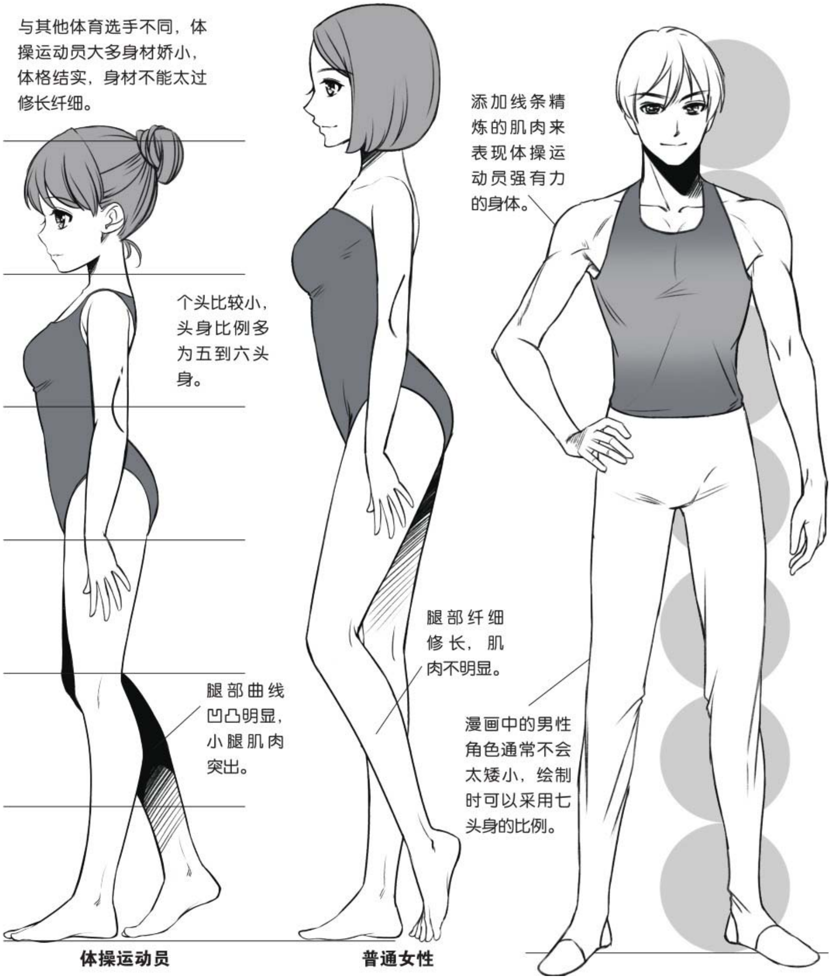
2.4.5 全垒打


全垒打要用较大的力气，因此转身
的幅度也较大，打完后的一瞬间，
球棒是没有被紧握在人物手里的。
一个大的转身
后，手臂和腿
的方向与人体
最初站立的方
向之间形成了
一定的夹角。
脚部最初站
立的方向向
前，转身后
发生改变。

3 体操运动

体操运动作为体育运动的一个类别，具有十分鲜明的特点。体操动作优美，人物身体各部分都有比较大的伸展幅度。此外，体操运动还讲求人体四肢搭配协调。

体操运动动作的绘画要点



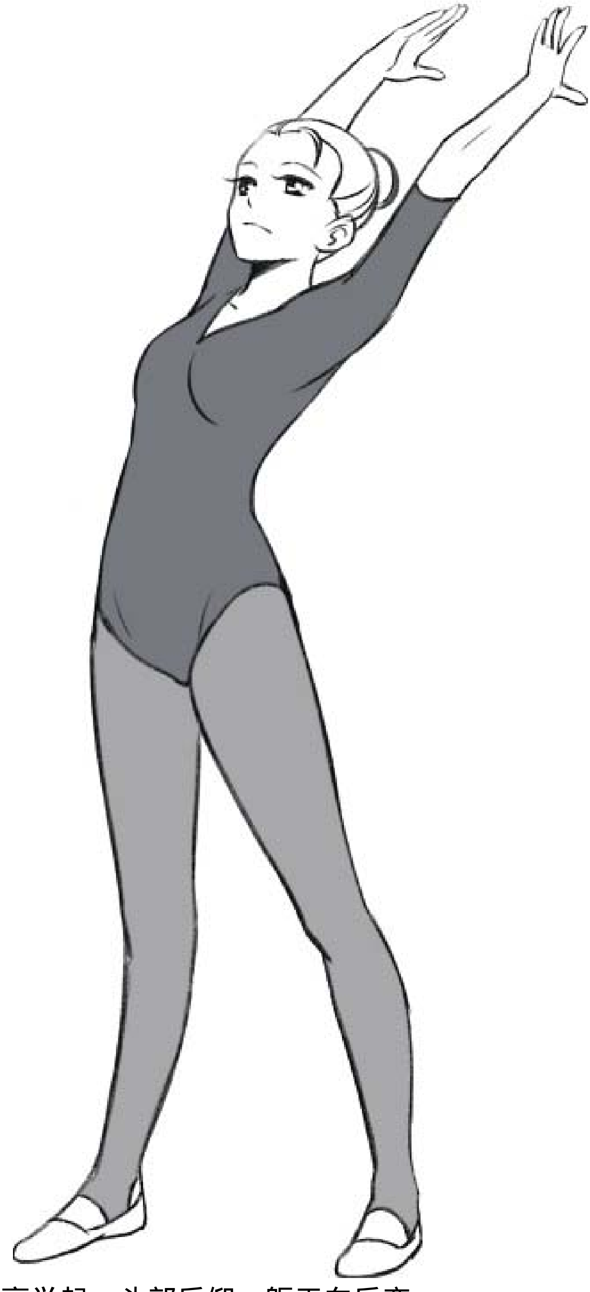
体操选手的身材特征



平衡和重心是体操动作的重点



上半身略向前弯曲，手臂举起，储备使身体向后弯曲的力量。



双手高高举起，头部后仰，躯干向后弯。



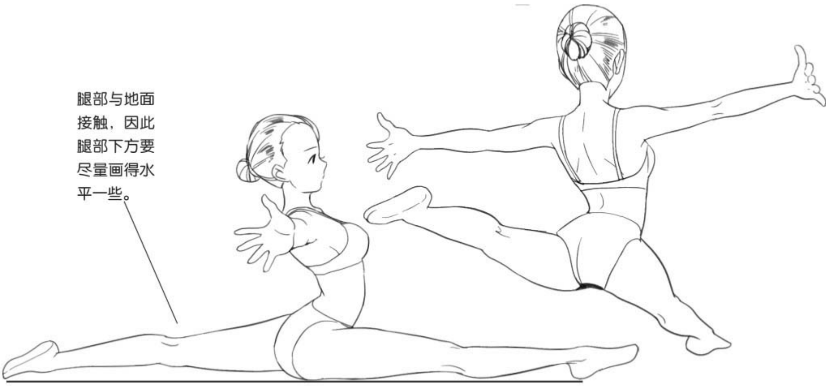
躯干整体向后弯曲成直角，手指和脚趾支撑地面。

体操动作的分解

3.1 基础体操

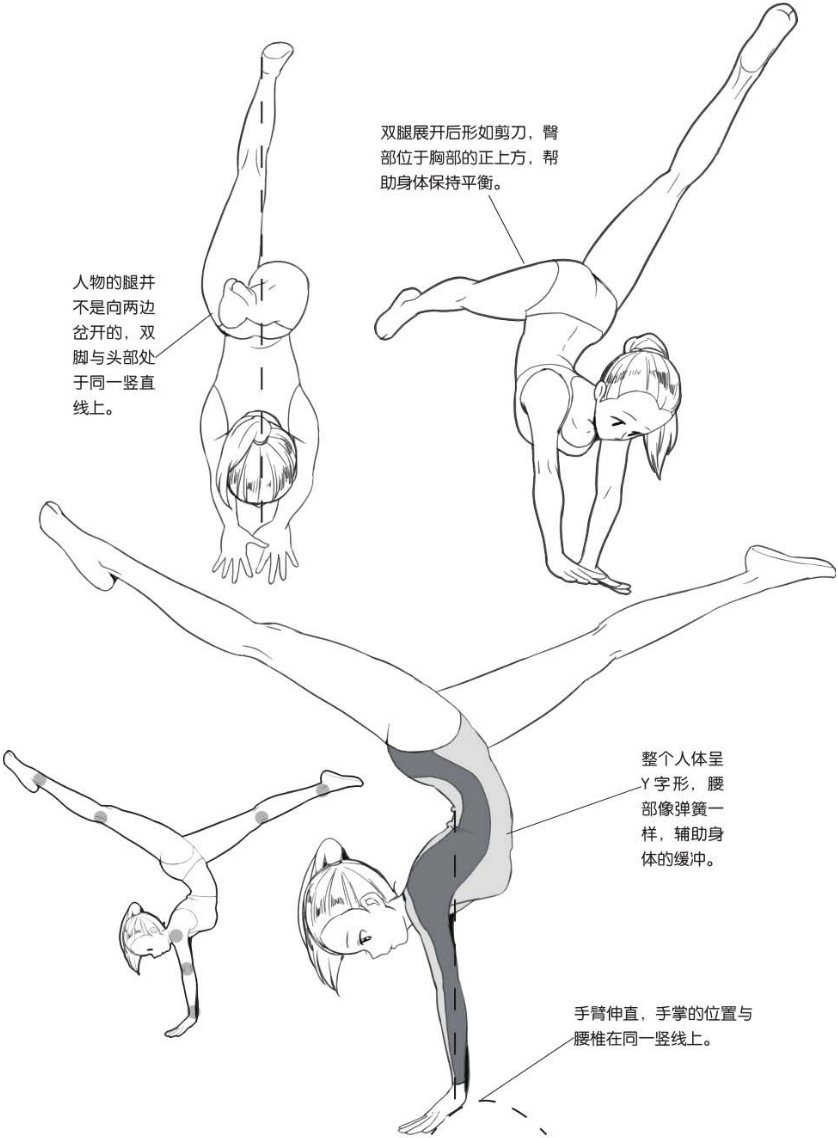
体操动作的幅度通常较为夸张，绘制时一定要表现出人体舒展的美感。

3.1.1 水平支撑

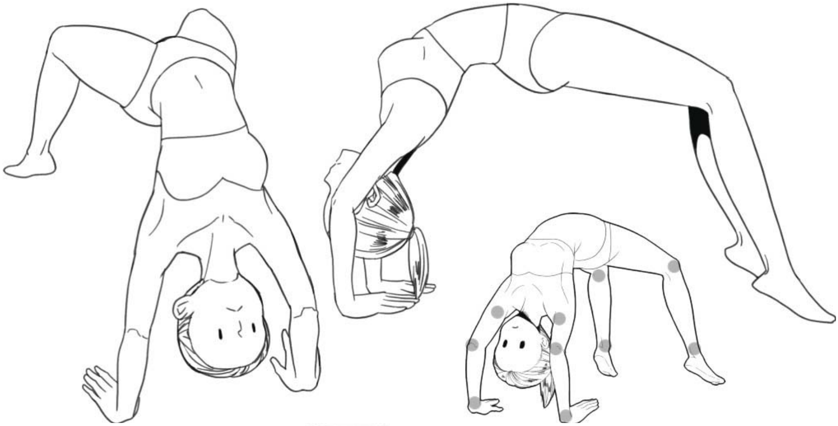

腿部与地面接触，因此腿部下方要尽量画得水平一些。


身体向后弯曲，腰部形成漂亮的U形线条，体现出体操特有的美感。
髋部向后倾斜，保证大腿能向后拉开。

3.1.2 手倒立

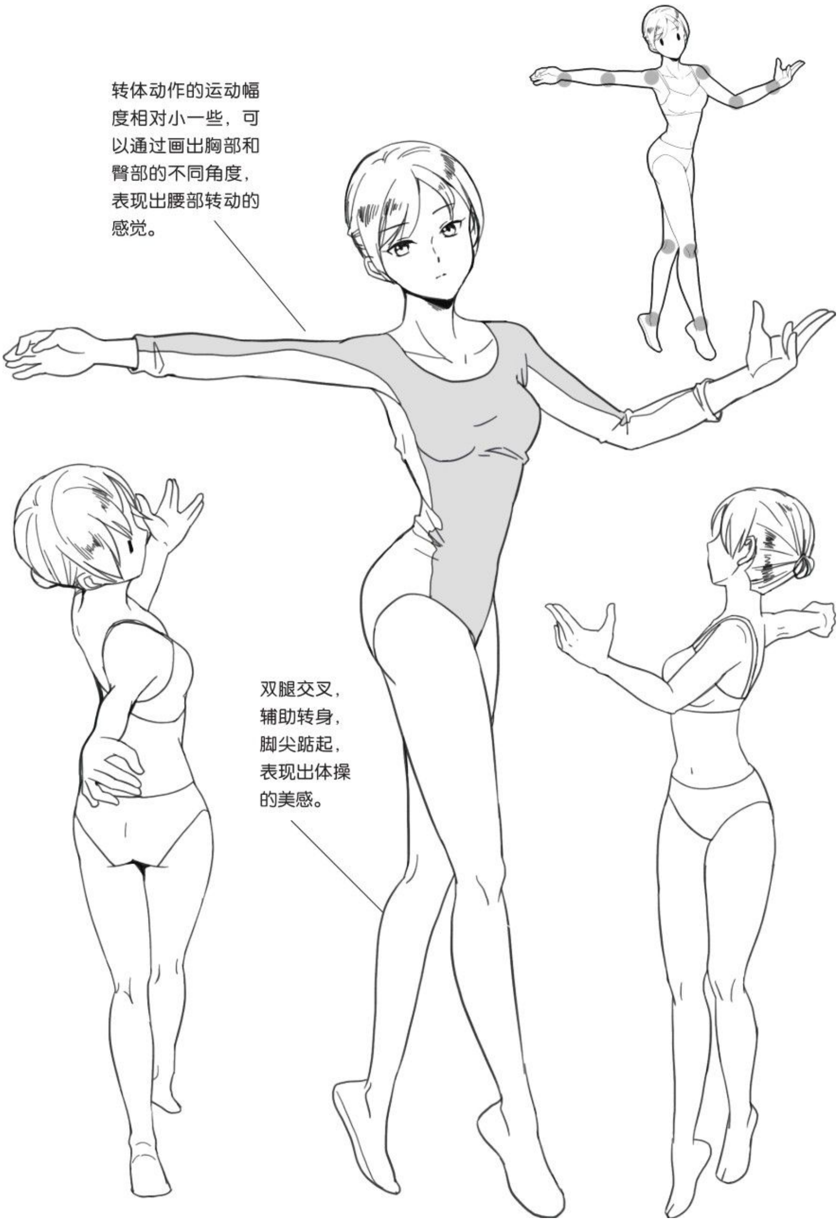

双腿展开后形如剪刀，臂部位于胸部的正上方，帮助身体保持平衡。
人物的腿并不是向两边岔开的，双脚与头部处于同一竖直线上。
整个人体呈Y字形，腰部像弹簧一样，辅助身体的缓冲。
手臂伸直，手掌的位置与腰椎在同一竖线上。

3.1.3 下腰

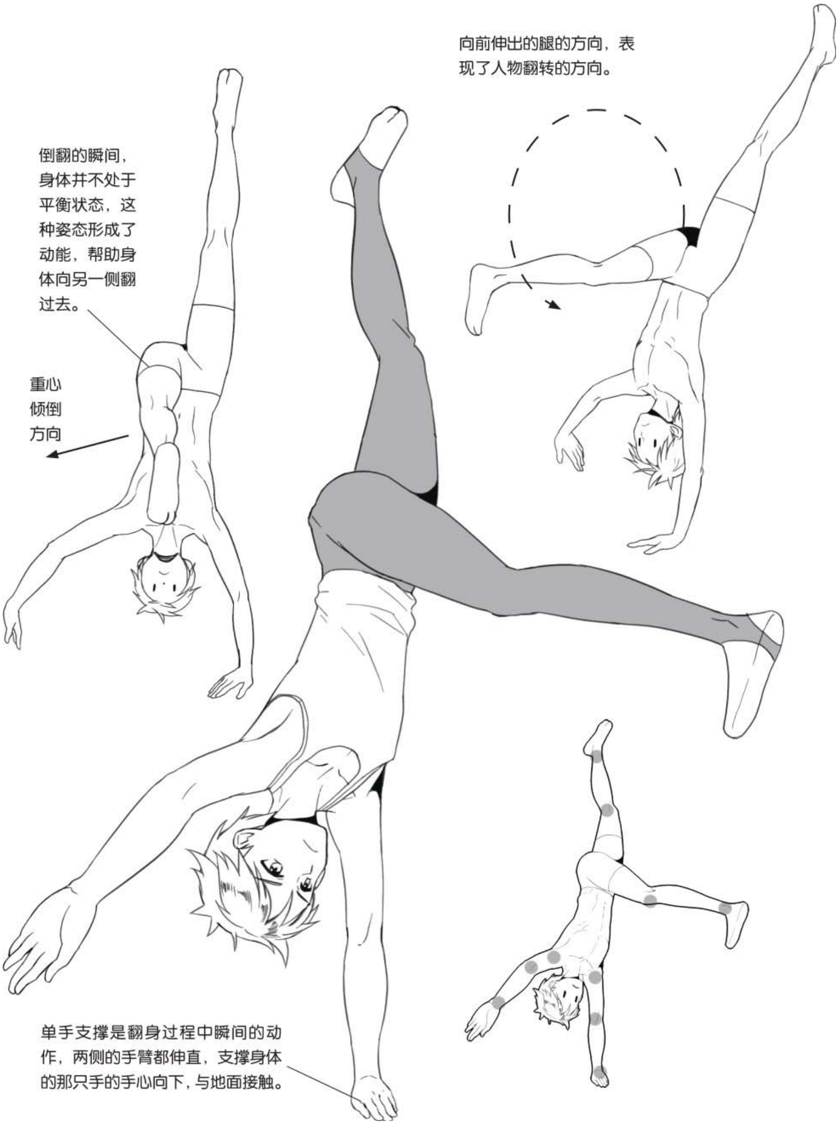



人物的整个身体向后弯曲，绘制时要注意身体的透视和身体对腿部的遮挡。
身体的重量主要集中在上半身，下半身只起辅助支撑的作用，因此绘制下腰动作时可以画出人物脚尖着地的样子。

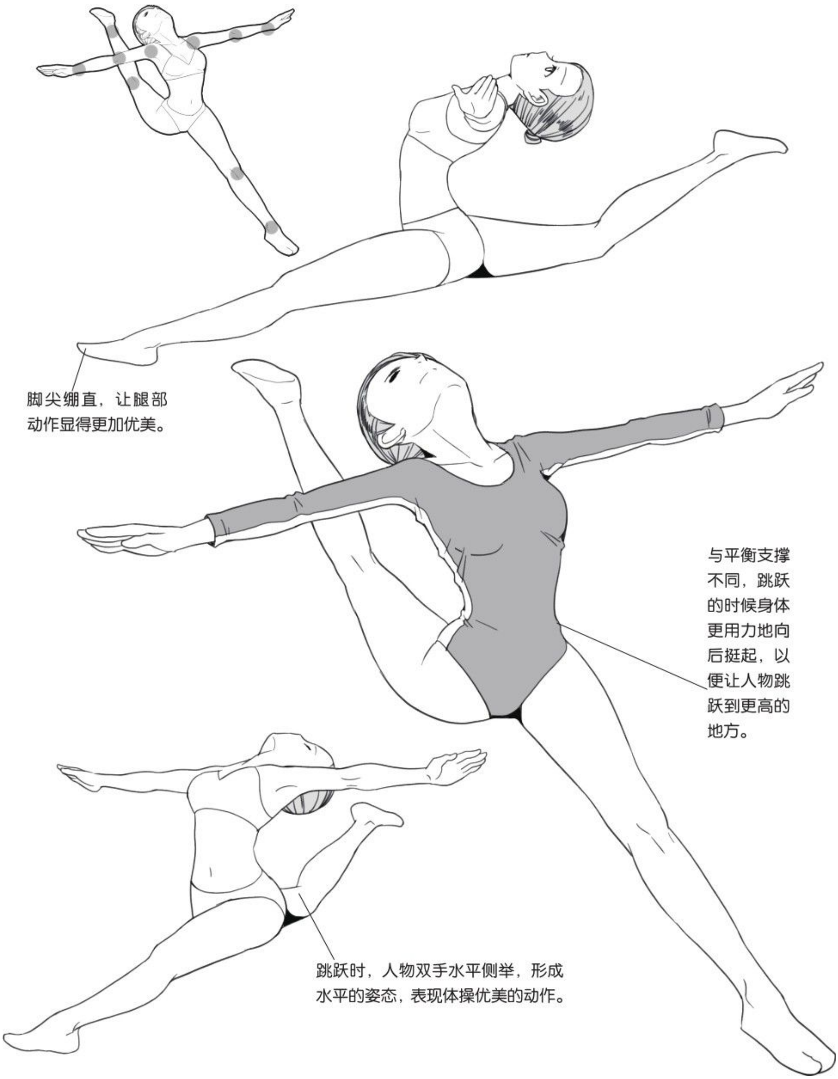
3.1.4 转体


转体动作的运动幅
度相对小一些，可
以通过画出胸部和
臂部的不同角度，
表现出腰部转动的
感觉。
双腿交叉，
辅助转身，
脚尖踮起，
表现出体操
的美感。

3.1.5 手翻


向前伸出的腿的方向，表
现了人物翻转的方向。
倒翻的瞬间，
身体并不处于
平衡状态，这
种姿态形成了
动能，帮助身
体向另一侧翻
过去。
重心
倾倒
方向
单手支撑是翻身过程中瞬间的动
作，两侧的手臂都伸直，支撑身体
的那只手的手心向下，与地面接触。

3.1.6 腾跃


脚尖绷直，让腿部
动作显得更加优美。
与平衡支撑
不同，跳跃
的时候身体
更用力地向
后挺起，以
便让人物跳
跃到更高的
地方。
跳跃时，人物双手水平侧举，形成
水平的姿态，表现体操优美的动作。

3.1.7 落地

器械体操需要人物运用大量的器械来做动作，绘制时注意人体和这些器械的配合。



3.2 器械体操

器械体操需要人物运用大量的器械来做动作，绘制时注意人体和这些器械的配合。

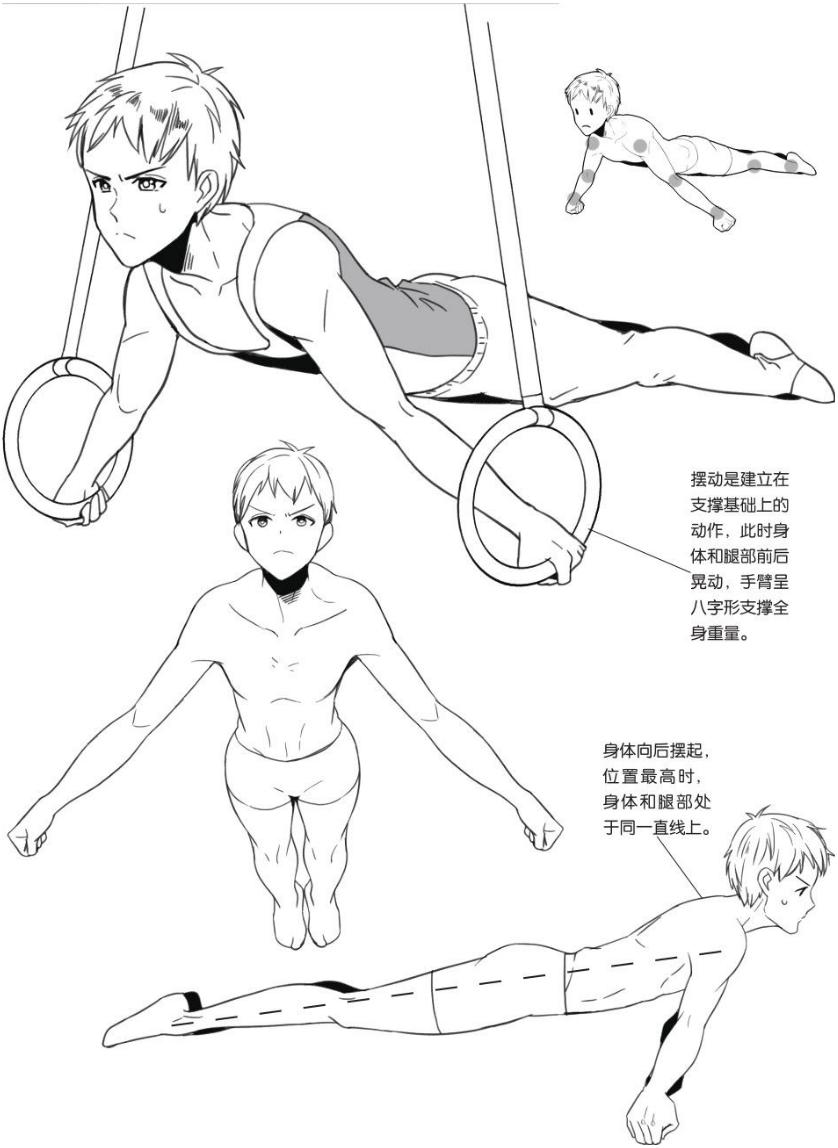
3.2.1 悬垂


悬垂时，身
体和腿部
处于一条直
线上，脚尖
绷紧，以保
持身体的平
衡。
双手伸展开，手部要握住吊环，
可以画出上臂明显的肱二头肌，
表现人物用力悬垂的感觉。

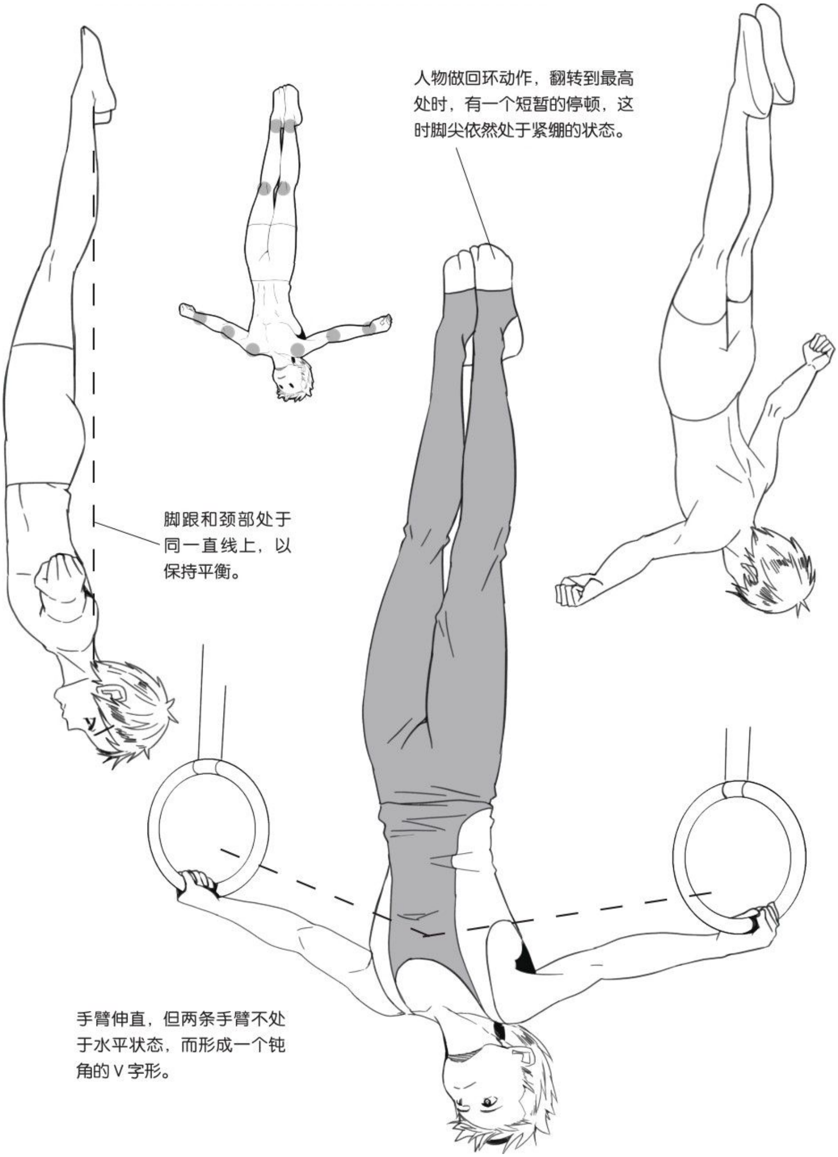
3.2.2 支撑


支撑时，人物腿部前举到水平的状态，身体略微弯曲，看上去较为用力。
手臂非常用力，此时手臂处于微微弯曲的状态。
手臂弯曲，伸直的话反而不能支撑起身体的重量。

3.2.3 摆动


摆动是建立在支撑基础上的动作，此时身体和腿部前后晃动，手臂呈八字形支撑全身重量。
身体向后摆起，位置最高时，身体和腿部处于同一直线上。

3.2.4 回环



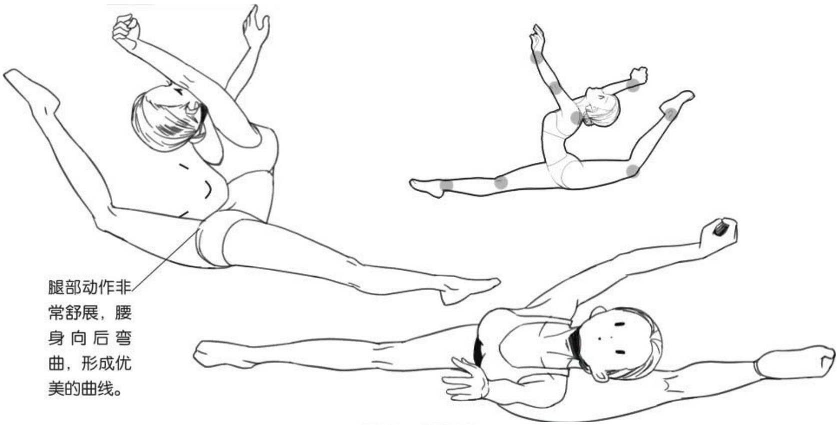
3.3 艺术体操

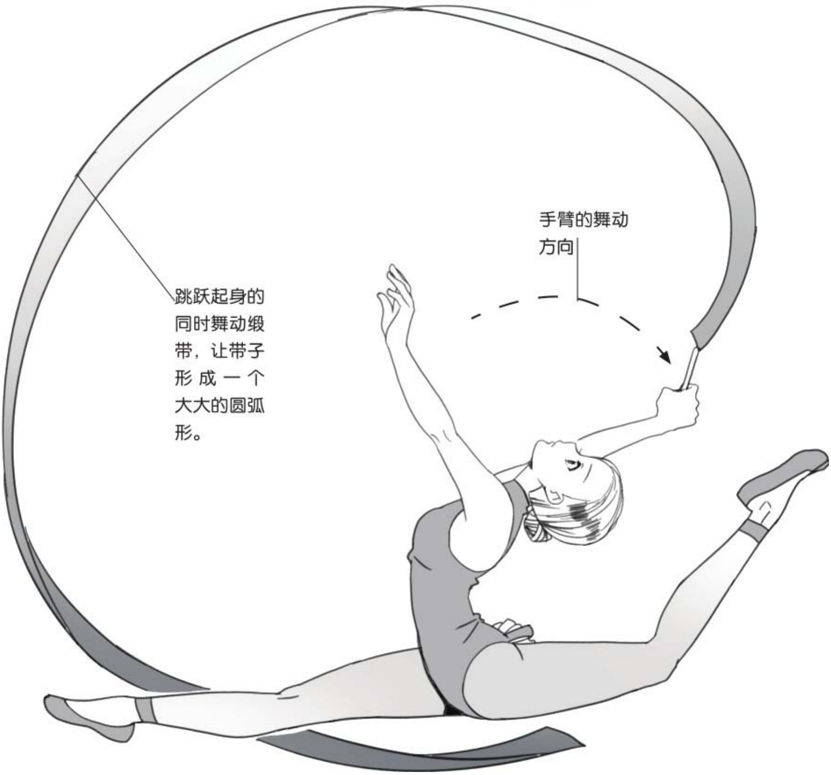
艺术体操的动作搭配一些漂亮的辅助道具，除了可以让动作更加丰富多变，也大大地美化了人物的姿态。

3.3.1 彩带舞



3.3.2 跳跃转带

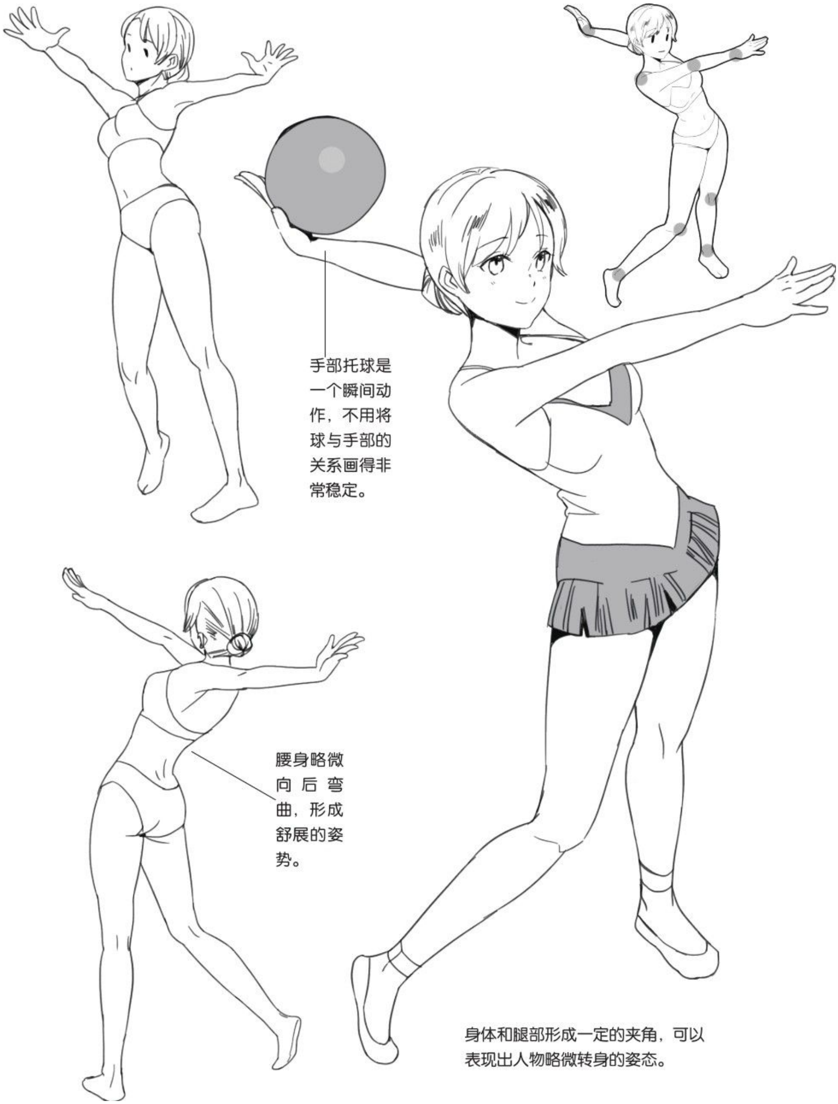

腿部动作非常舒展，腰身向后弯曲，形成优美的曲线。


手臂的舞动方向
跳跃起身的同时舞动缎带，让带子形成一个大大的圆弧形。

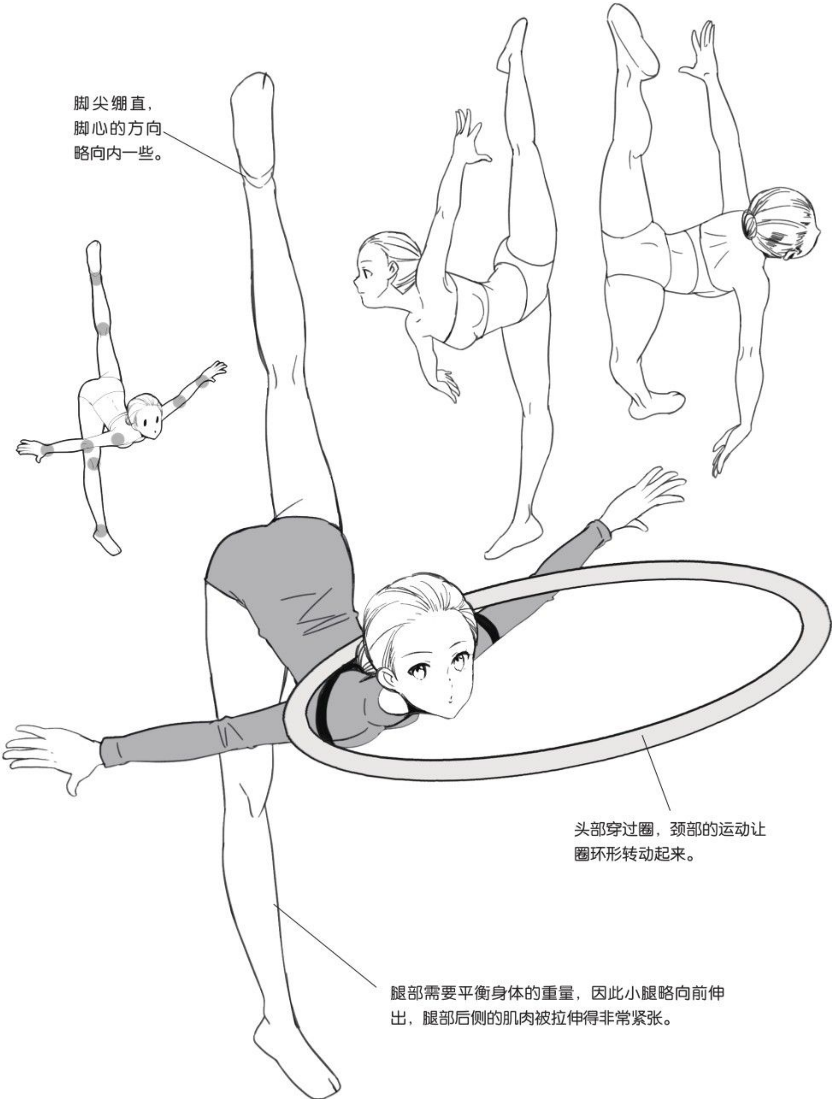
3.3.3 抛接双棒


腿部需要支撑起身体的重量，因此要画得有力一些。
手臂一前一后伸直，舞动双棒，形成优美的动作，这样的动作少不了向后弯腰动作的辅助。
大腿上的肌肉相互叠压，绘制时需要注意线条的交错。

3.3.4 单手托球


手部托球是一个瞬间动作，不用将球与手部的关系画得非常稳定。
腰身略微向后弯曲，形成舒展的姿势。
身体和腿部形成一定的夹角，可以表现出人物略微转身的姿态。

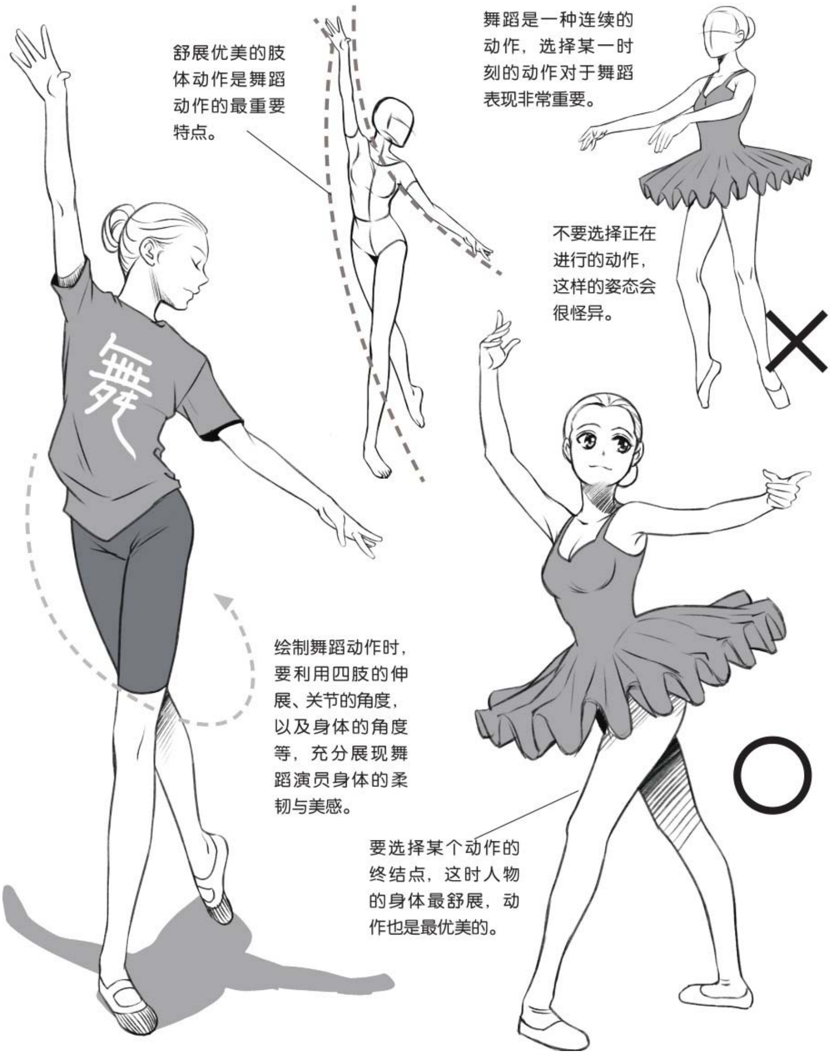
3.3.5 俯身钻圈



4 舞蹈运动

舞蹈是一种伴随着音乐进行的运动，其主要特征是动作舒展、有节奏感，绘制时要充分突显出人体的美感。

舞蹈动作的绘画要点



舞蹈动作的重点和动作选取



芭蕾舞

芭蕾舞是一种传统的高雅艺术，舞蹈动作轻盈、舒展，非常优美，能够充分地展现舞蹈演员的肢体曲线。



街舞

街舞是一种起源于街头的流行舞蹈，动作随意，主要由走、跑、跳等基础动作衍生而成，动作更加自由，表现出酷炫的视觉效果。



现代舞

现代舞是一种源于芭蕾舞的舞蹈，动作比较抽象，技巧难度高，肢体扭转程度大，挑战人体极限。

4.1 芭蕾舞

芭蕾舞的舞姿轻柔曼妙，绘制时除了要画出人物踮起的脚尖，还要注意手臂曲线的处理。

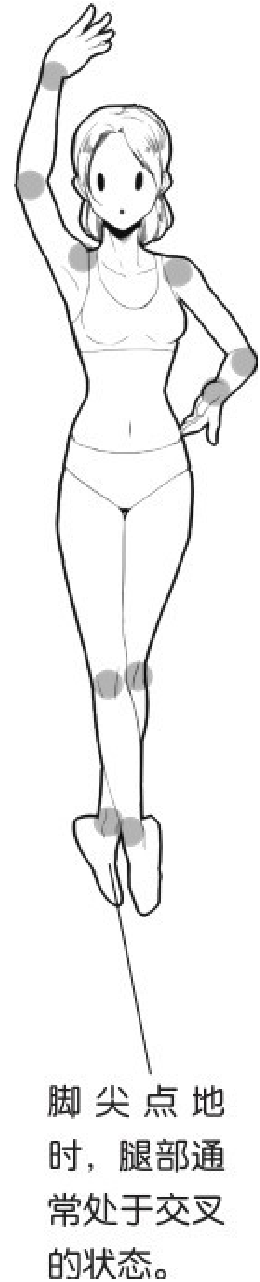
4.1.1 脚尖点地


脚尖点地，
伴随手臂的
优美动作。



双脚的脚尖略微有一些距离，这个距离保持了身体的平衡，让脚尖支撑起全身的重量。





4.1.2 单腿蹲






蹲坐的时候，人物身体挺直，一条腿是坐姿，另一条腿盘在地上。
这是芭蕾舞蹈演员最常见的休憩动作，交叉的腿部和柔美的手部动作，让人物整体显得非常曼妙。

4.1.3 摆臂拉长



4.1.4 单脚旋转


手臂抬起的
时候，肩膀
的线条会向
上突起。
单脚旋转的
时候，手臂
形成一个环
状，放在身
体的前方。
旋转时，人
物一条腿弯
曲，整个腿
部呈现为4
字形的姿
势。

4.1.5 剪刀步


身体扭转，让腿部自
然形成剪刀步。
腿部在膝盖上
方就交叉起来，
一只脚稳稳地
踩地，一条腿
向后伸出，并
踮起脚尖。
位于前方的脚横向弯
曲，与正前方形成透
视上的直角夹角。

4.1.6 托举



4.2 街舞

街舞动作奔放而夸张，绘制的时候要注意一些不同于正常角度的身体透视。

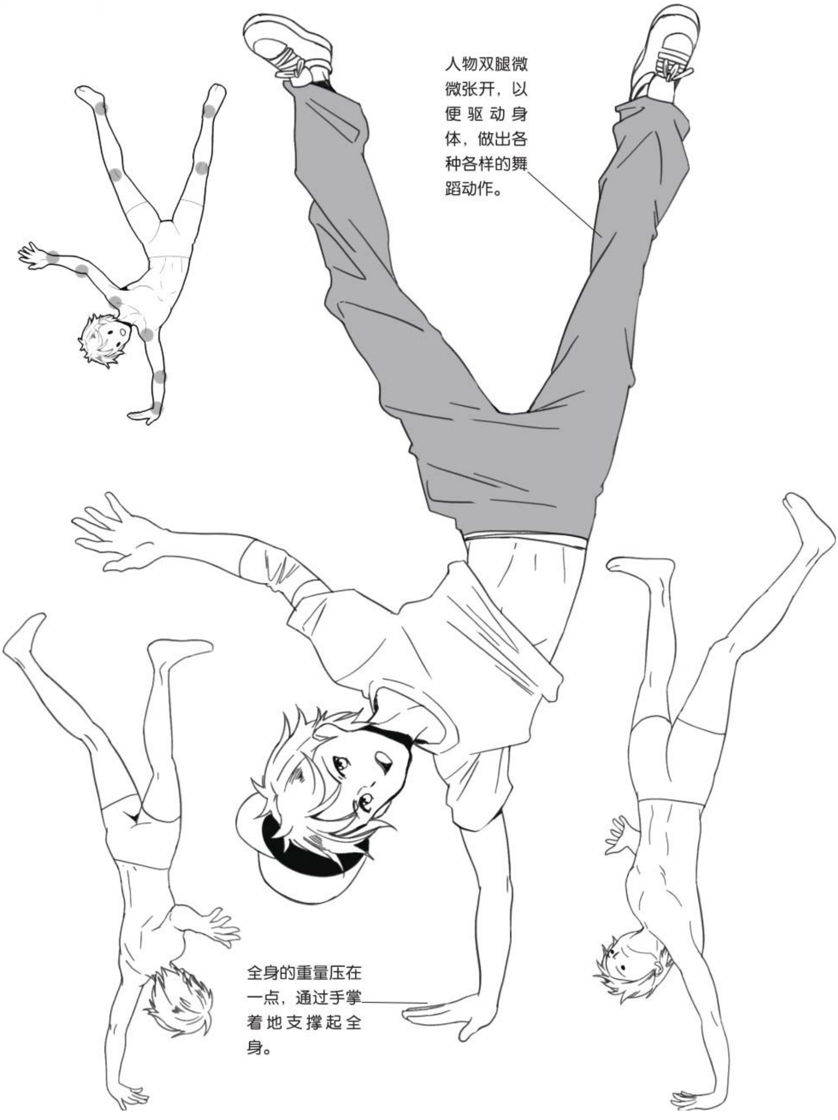
4.2.1 肩转


这是一个动态动作，因此
绘制时要将人物重心偏移
到身体部分。
从后方观察人体动作，
人物双腿伸直，髋部
与胸部成一定角度的
夹角。
双腿叉开，成近
似直角的夹角。
身体以这一侧肩膀为圆心，做旋转运动，支撑
点是肩膀，因此要画出着地的肩。

4.2.2 脚尖点地


腿部呈近乎90° 的弯曲，大腿与身体也成钝角夹角。
双臂展开，手心是向内的，手臂一高一低，表现出街舞的特征。
画出绷直的脚背，人物脚尖接触地面。

4.2.3 单手撑踢腿



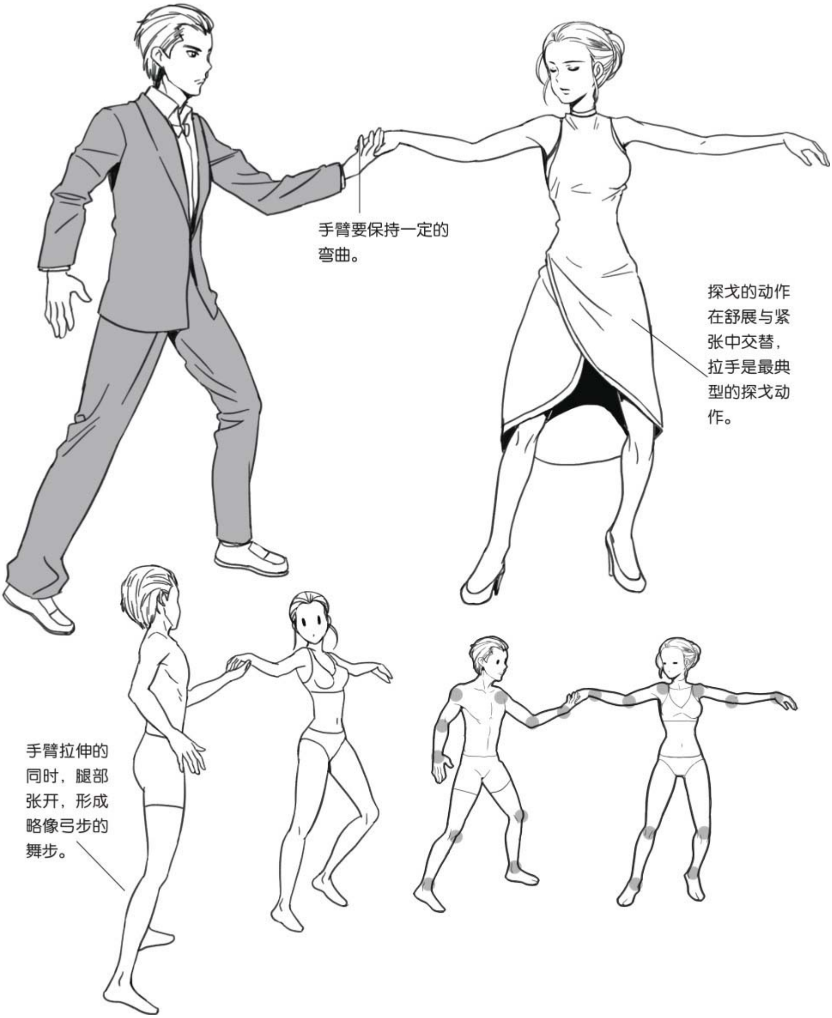
4.2.4 高飞腾跃



4.3 交谊舞

交谊舞需要男女双方搭配表演，舞蹈动作比单人舞的动作更具多元性。

4.3.1 探戈


手臂要保持一定的弯曲。
探戈的动作在舒展与紧张中交替，拉手是最典型的探戈动作。
手臂拉伸的同时，腿部张开，形成略像弓步的舞步。

4.3.2 华尔兹


女方的手臂要扶着男方的肩膀。
男方的身体向一侧弯曲，一侧手臂扶着女方的腰部，一侧向上举起女方的手臂。
女方将身体重量向男方的手臂集中，并向后弯腰，让舞姿显得更加轻盈曼妙。

4.3.3 伦巴

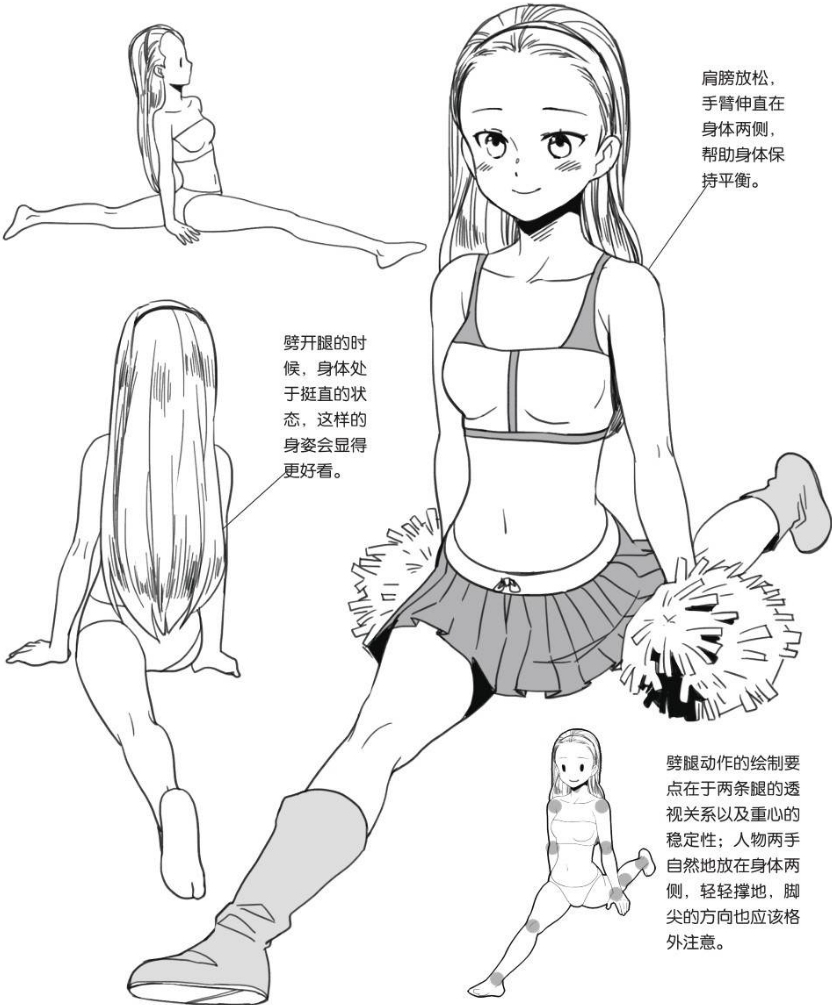
的手部动作也会有所差异。



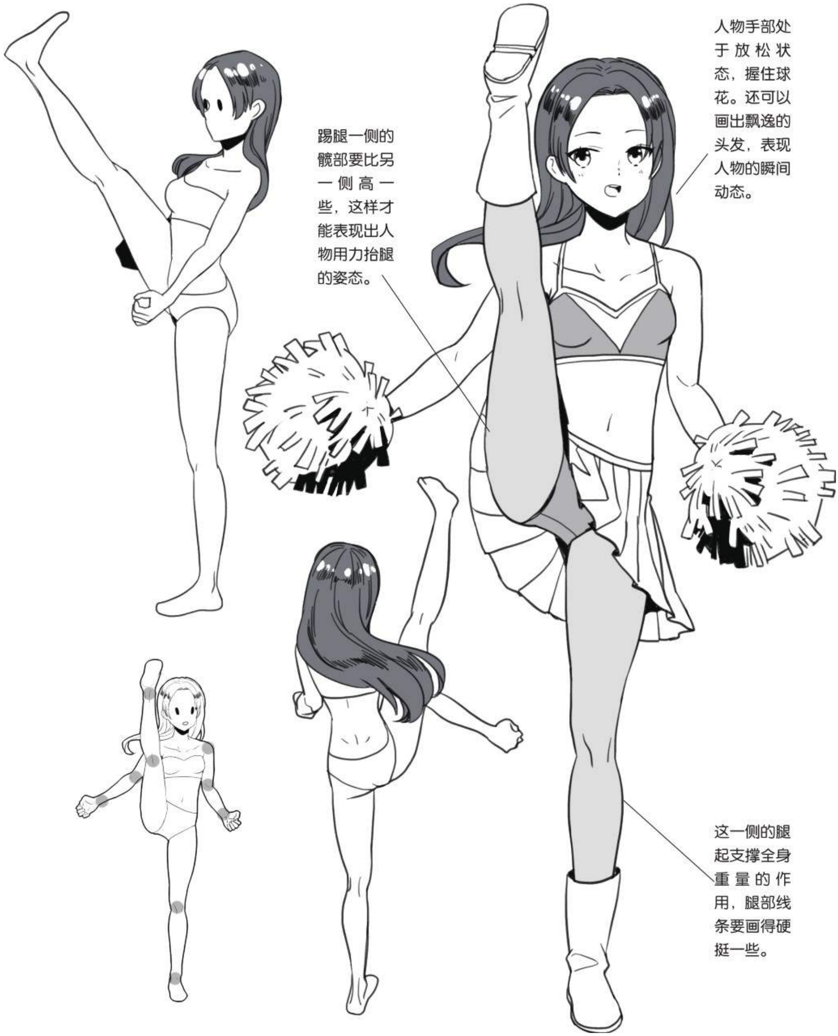
4.4 啦啦队舞蹈

啦啦队舞蹈的腿部动作较为夸张和舒展，加油的道具不同，人物的手部动作也会有所差异。

4.4.1 纵向劈腿


肩膀放松，
手臂伸直在
身体两侧，
帮助身体保
持平衡。
劈开腿的时
候，身体处
于挺直的状
态，这样的
身姿会显得
更好看。
劈腿动作的绘制要
点在于两条腿的透
视关系以及重心的
稳定性；人物两手
自然地放在身体两
侧，轻轻撑地，脚
尖的方向也应该格
外注意。

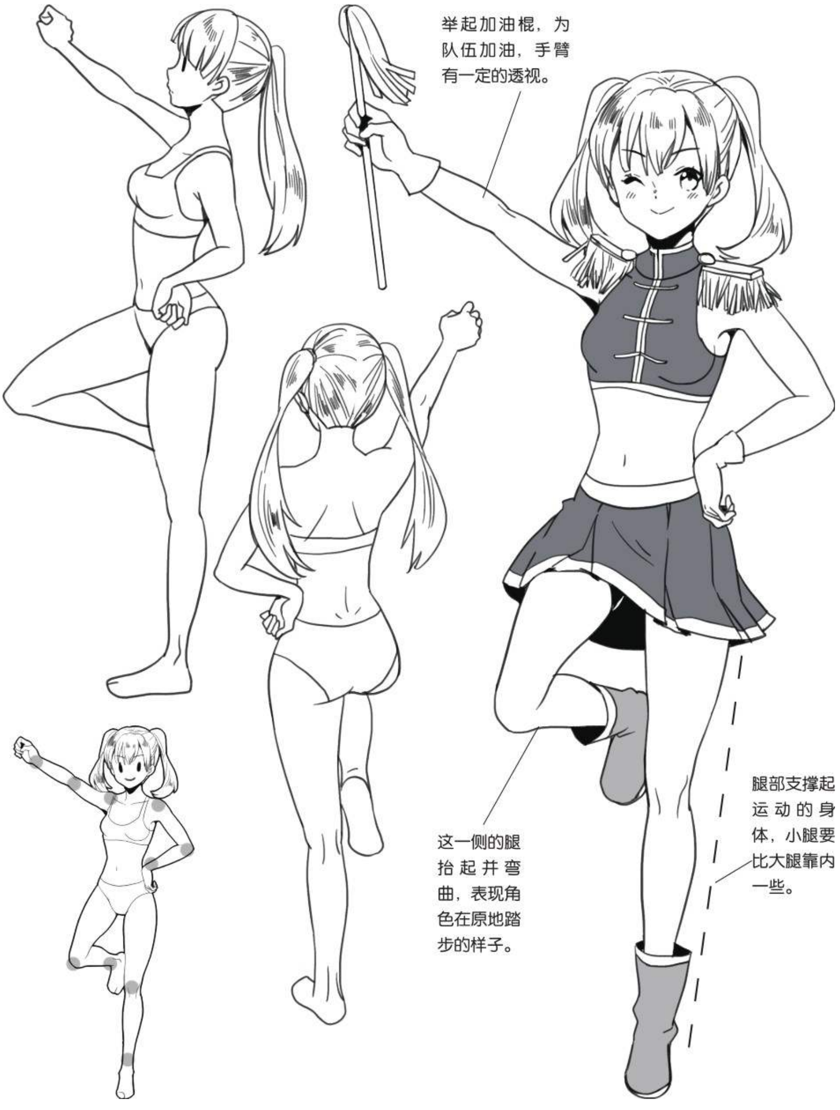
4.4.2 正面踢腿


踢腿一侧的髋部要比另一侧高一些，这样才能表现出人物用力抬腿的姿态。
人物手部处于放松状态，握住球花。还可以画出飘逸的头发，表现人物的瞬间动态。
这一侧的腿起支撑全身重量的作用，腿部线条要画得硬挺一些。

4.4.3 跪地伸展


手臂伸直张
开，形成 Y
字形。
做这个动作的时
候，为了保持全
身重量的平衡，
人物腰身会挺得
较直，腰部形成
C 形的曲线。
人物腿部岔
开，跪坐在
地，臀部不
挨着小腿，
脚部的内侧
紧贴地面。

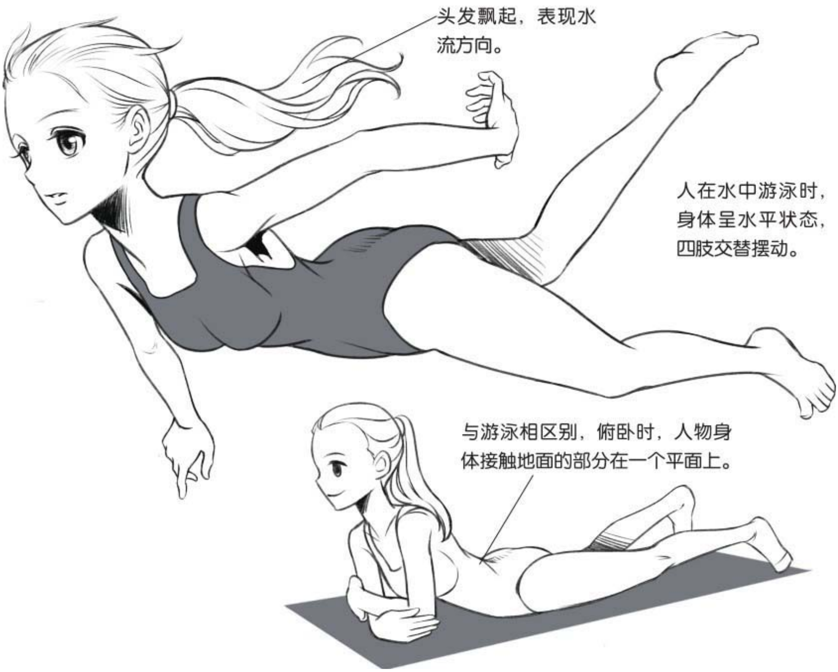
4.4.4 叉腰耍棍



5 水上运动

水具有浮力，人在水中进行运动时，肢体更加自由。绘制水中运动动作时要表现出水流对人体的影响。

水上运动动作的绘画要点




当身体全部潜入水中时，身体受到浮力的作用，呈失重状态。



跳跃时，重心仍然位于身体内侧。



跳跃时，腿部肌肉呈紧张状态。



在水中时，双腿力气完全放松。

人在水中的身体状态



人安静地浮在水面上时，水围绕着身体周围，产生细小的波纹。

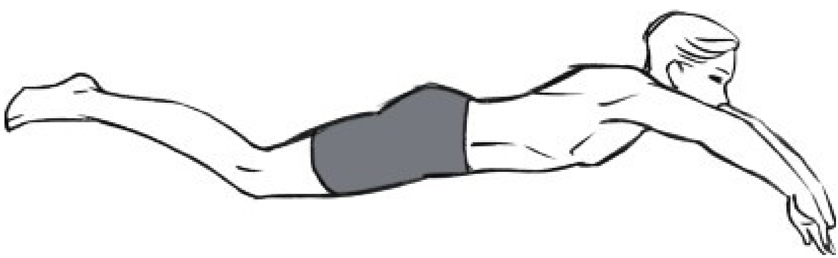


当人在水中剧烈运动时，水面会泛起波浪，并溅起大量的水花。

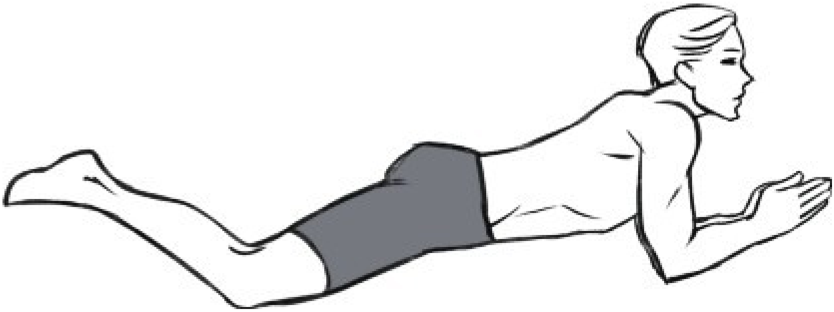
利用水来表现动作



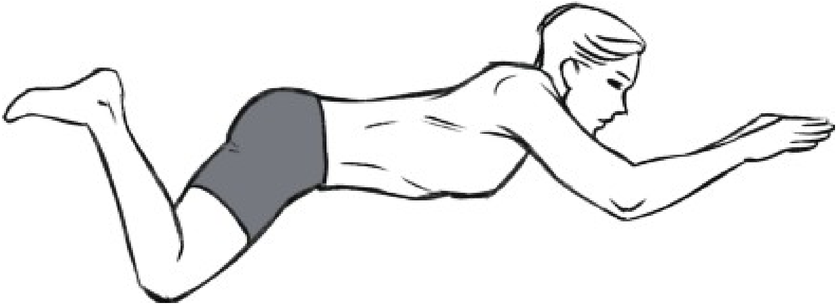
人体入水后，双臂向前伸展，以减小水的阻力。



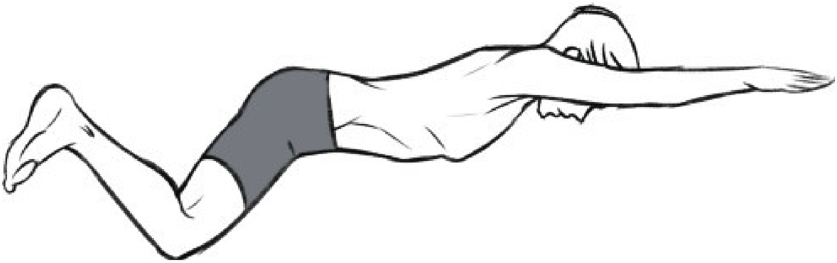
手臂向下划水，利用水的阻力使身体前进。



上半身扬起，头部露出水面进行呼吸。



头部下潜，手臂与双腿弯曲，积蓄力量。



手臂伸展，腿部后蹬，依靠水的阻力前进。

游泳的分解动作

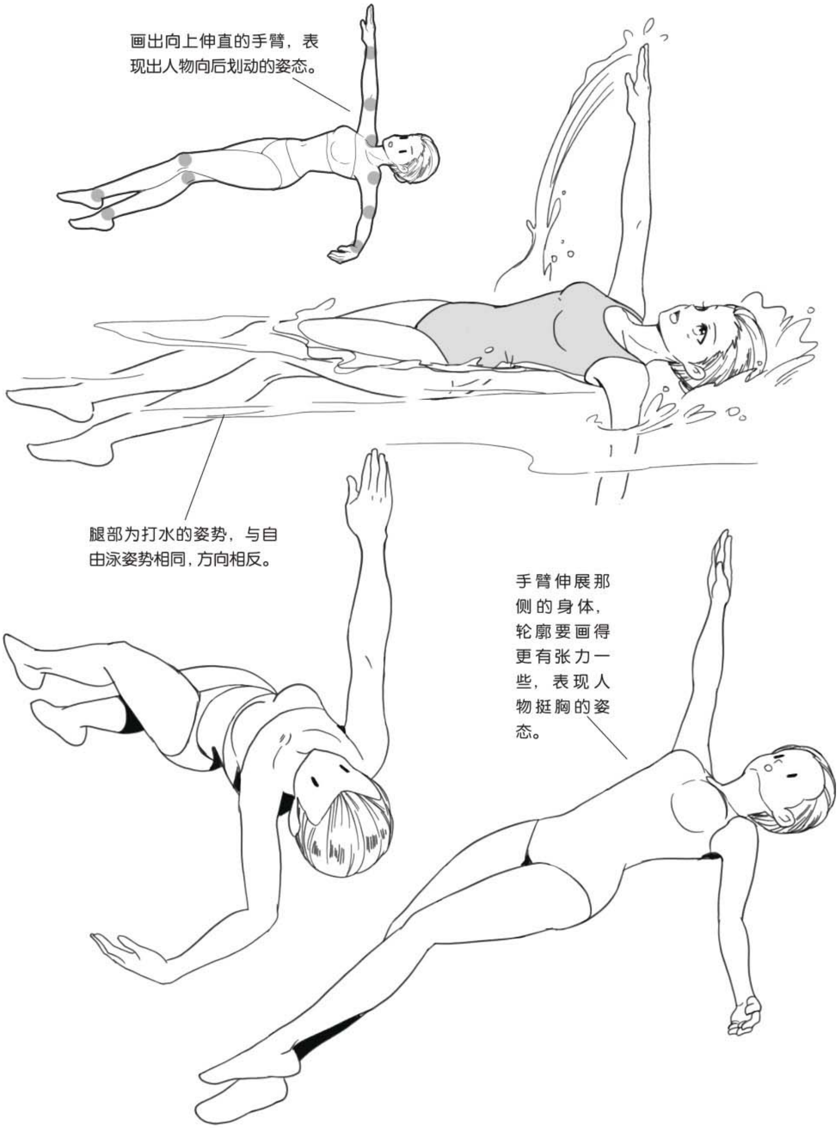
5.1 游泳

游泳是一个与水接触的运动，绘制时要抛弃地面重力的观念，画出人体悬浮的感觉。

5.1.1 自由泳


自由泳动作较为舒展，手臂交替向前向后运动，手臂伸展时，身体是半侧着与水接触的。
腿部处于打水的姿态，膝盖的弯曲程度并不大。

5.1.2 仰泳



画出向上伸直的手臂，表
现出人物向后划动的姿态。
腿部为打水的姿势，与自
由泳姿势相同，方向相反。
手臂伸展那
侧的身体，
轮廓要画得
更有张力一
些，表现人
物挺胸的姿
态。

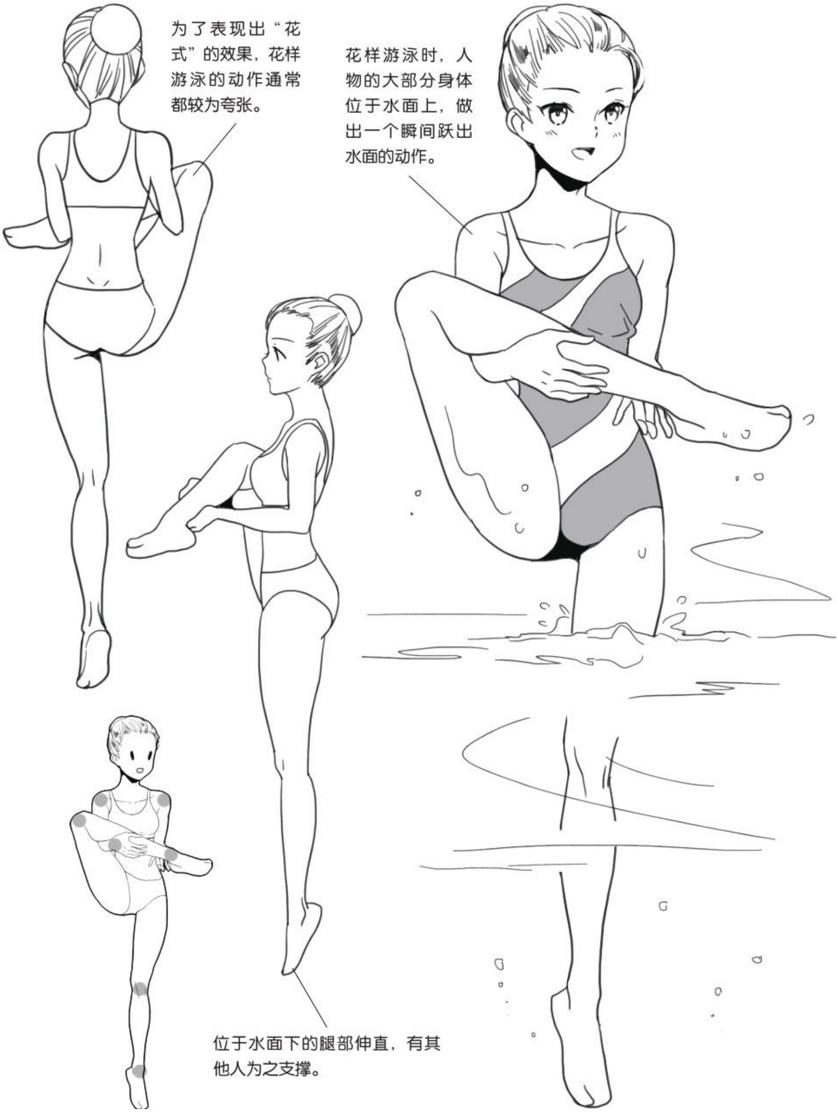
5.1.3 蝶泳


双腿是并拢的，小腿肚和脚部内侧
都是相互接触的。
蝶泳时，人物的双
腿是同时运动的。
手臂向后伸直，手心向内，像驮负
着一个大石头。

5.1.4 蛙泳


游蛙泳时腿部是最为明显的特征，大腿张开的角度没有小腿张开的角度大。
手部合十，手臂处于弯曲的状态。
大腿向下倾斜，而小腿向上倾斜，形成类似蛙腿的姿势。

5.1.5 花样游泳



5.2 其他水上运动

除了游泳以外，还有一些表演性质的水上运动，姿势都比较飘逸。

5.2.1 潜水


潜水时需要带上一些潜水专用
的工具，因此人物的动作不如游
泳时自如，身体略下沉。
双腿并非并拢的姿态，有一定
的距离。
手臂的动作较为单
一，通常伸展打开
在两侧，腿部做打
水的动作，腰身向
后挺直。

5.2.2 冲浪



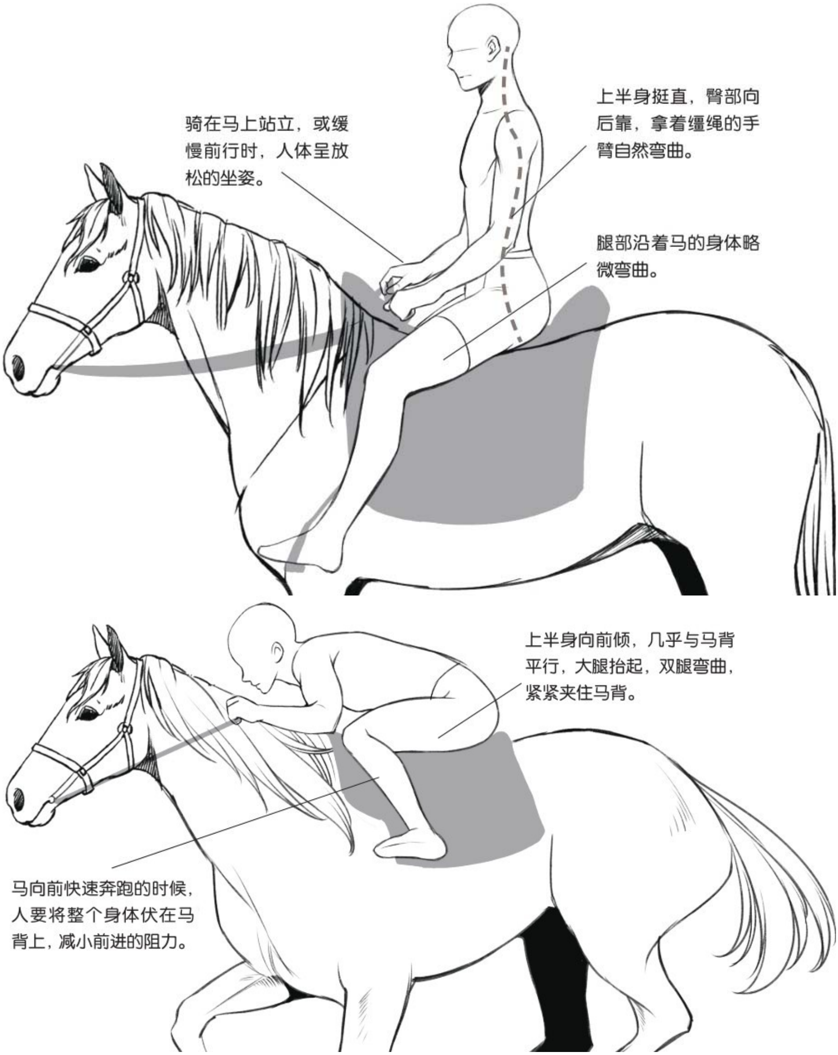
5.2.3 跳水



6 其他运动

运动的种类非常多，绘制各种运动时，不仅仅要从表面上表现人物运动的姿态，还要了解某项运动要表现的重点。

其他运动动作的绘画要点



马上运动的动、静态差异



花样滑冰

花样滑冰主要表现人物在冰上的滑行技术，主要突出跳跃、旋转，以及各种高难度舞步的技巧。绘制动作时要重点展现运动员身体

的曲线。



速度滑冰

速滑，即速度滑冰，是单纯比赛运动员在冰上滑行速度的运动，绘制时要突显运动员动作的力量和身体的肌肉。

冰上运动的竞技主题差异

6.1 冰上运动

冰上运动是选手穿着冰刀鞋在冰上进行竞技的运动，绘制时要表现出人体朝不同方向滑动时的状态。

6.1.1 速滑



6.1.2 花样滑冰


从侧面看，选手上半身向前倾，一条腿向后伸展，表现出向前滑动的状态。
由于冰面的摩擦力更小，选手舞蹈时可以做出比在地面上角度更大的动作。
花样滑冰是进行冰上技巧竞赛的运动，选手要在冰上展现出各种华丽的舞姿。

6.1.3 冰球

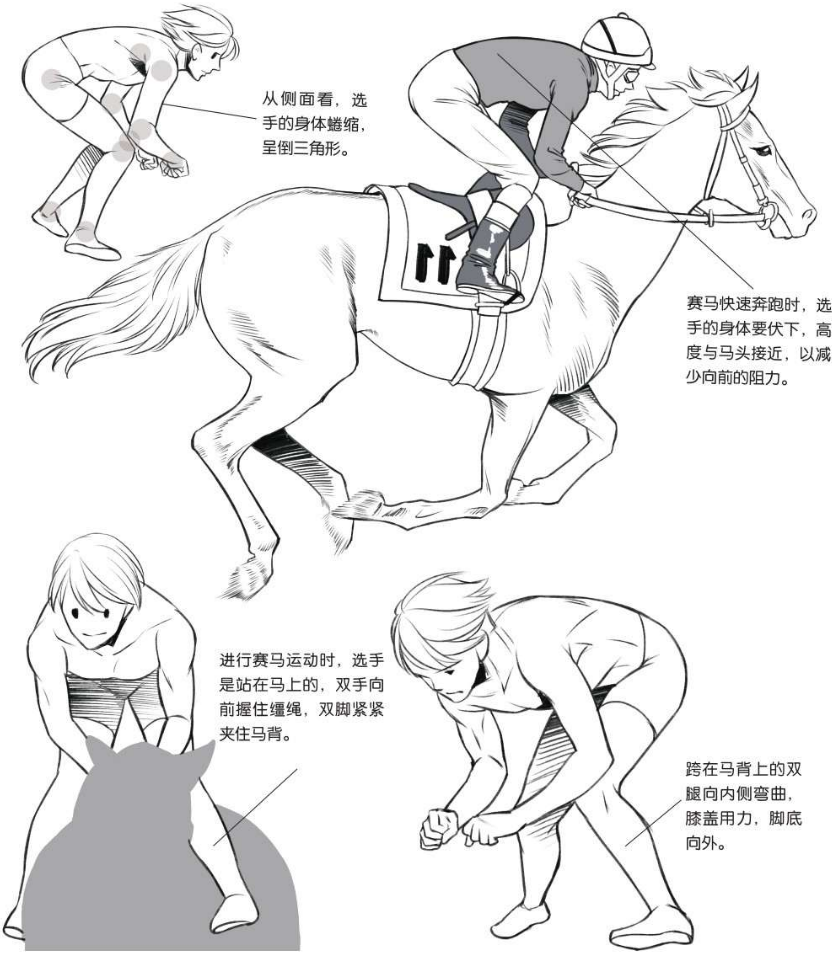
赛马运动是选手与马匹共同进行的比赛运动，绘制动作时注意人



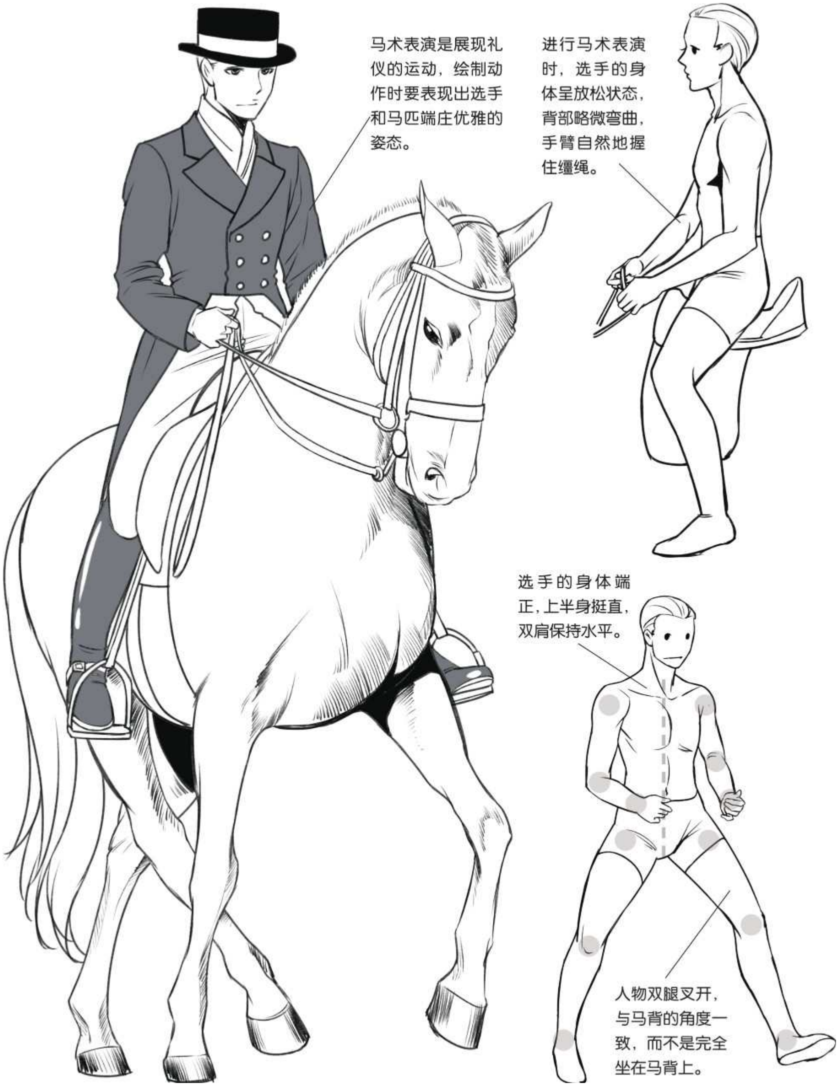
6.2 马上运动

赛马运动是选手与马匹共同进行的比赛运动，绘制动作时注意人体与马匹身体的配合要自然得体。

6.2.1 赛马


从侧面看，选
手的身体蜷缩，
呈倒三角形。
赛马快速奔跑时，选
手的身体要伏下，高
度与马头接近，以减
少向前的阻力。
进行赛马运动时，选手
是站在马上的，双手向
前握住缰绳，双脚紧紧
夹住马背。
跨在马背上的双
腿向内侧弯曲，
膝盖用力，脚底
向外。

6.2.2 马术表演


马术表演是展现礼仪的运动，绘制动作时要表现出选手和马匹端庄优雅的姿态。
进行马术表演时，选手的身体呈放松状态，背部略微弯曲，手臂自然地握住缰绳。
选手的身体端正，上半身挺直，双肩保持水平。
人物双腿叉开，与马背的角度一致，而不是完全坐在马背上。

Part4 战斗动作

战斗动作是漫画中最华丽多变的动作，绘制时，不仅要依据绘制动作的基本技巧来画，还要使画面充满想象力，让人物的动作更加复杂酷炫。





1 格斗技

格斗动作多样且复杂，绘制时要注意肢体的平衡，以及力度和空间纵深的表现。

格斗动作的绘画要点



格斗前要摆好架势

格斗与普通人打架的差异就在于格斗士们懂得攻守结合，体现出格斗并不单纯是表现人物出拳进攻那么简单。

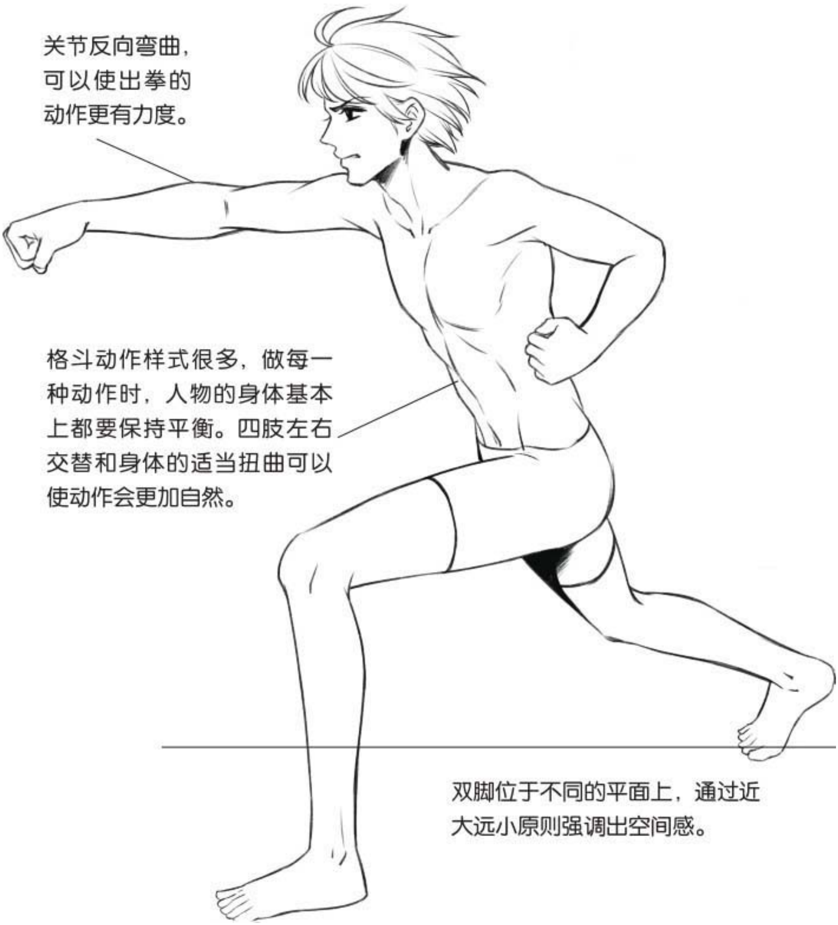


随时都在动的画面

要想用静态的画面表现格斗动作，可以利用不平衡的人体状态表现人物正在进行动作。

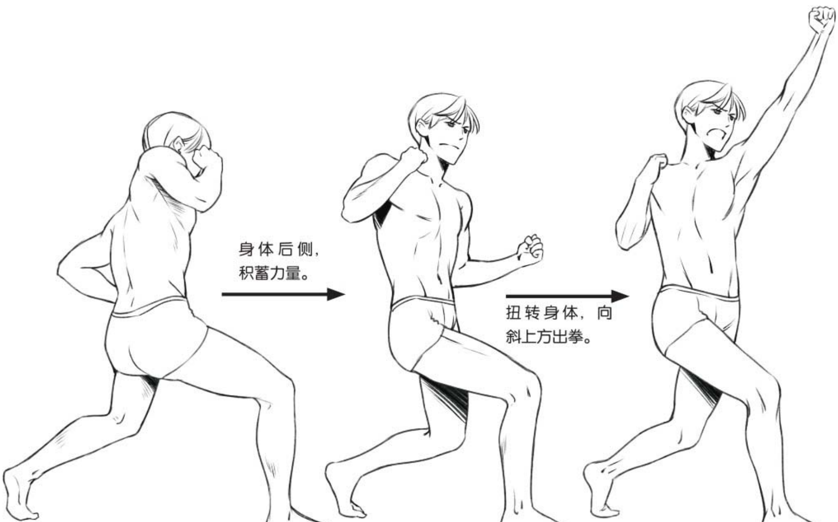


通过透视和线条增强人物气势


关节反向弯曲，
可以使出拳的
动作更有力度。
格斗动作样式很多，做每一
种动作时，人物的身体基本
上都要保持平衡。四肢左右
交替和身体的适当扭曲可以
使动作会更加自然。
双脚位于不同的平面上，通过近
大远小原则强调出空间感。



强调格斗动作的力度和空间感



格斗姿态的分解动作

1.1 徒手格斗

徒手格斗是格斗的基本动作，是将人体动作进行复杂的组合而构成。不同类型的格斗技法表现出不同风格的动作特征。

1.1.1 中国拳法



1.1.2 拳击


拳击动作强调攻守结合，一只拳头进攻时，另一只拳头要收在脸部一侧，进行防守。
出拳时，与出拳那只手同侧的脚上前。
依靠身体扭转的力量使出拳更有力度和速度感。
拳击同样讲究脚的移动，进行格斗时，膝盖始终是略微弯曲的状态。

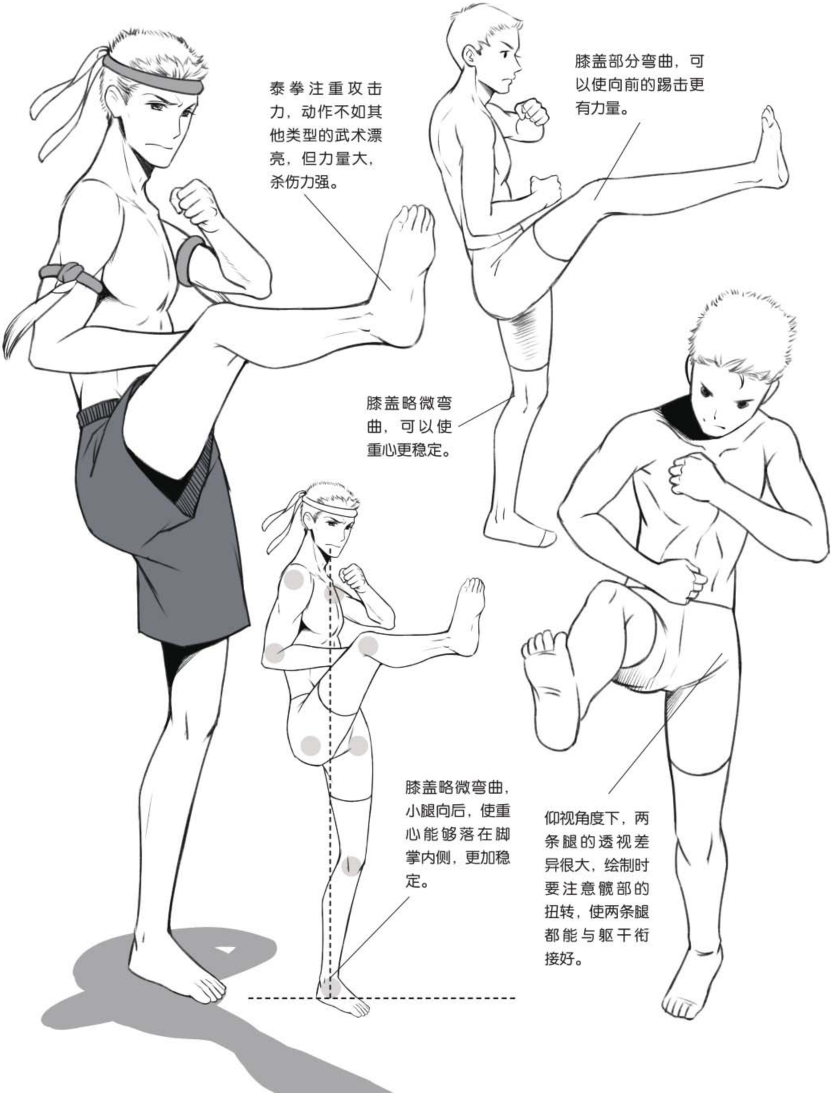
1.1.3 空手道


空手道讲究瞬间击败对手，攻击时动作幅度较大。表现空手道运动时通常选择人物攻击瞬间的动作。
踢腿时，重心落在一只脚上，人体瞬间保持平衡状态。
从腿部进攻的一侧看，向前高踢的腿部有透视，双脚的大小有差异，上踢的那条腿的关节之间距离较短。

1.1.4 跆拳道


马步可以使
动作看起来
更加扎实稳
健。
跆拳道讲究修
养，注意精神。
绘制跆拳道动
作时，人物的
气质要刚毅，
要表现出动作
利落的感觉。
绘制正面角度时，
可以用阴影强调后
侧脚的透视。
从正侧面看人物，其双腿也并不
是在同一平面上的，后侧的脚向
外侧迈步，透视更大一些。

1.1.5 泰拳



1.2 兵器格斗

绘制使用兵器格斗的动作时、要根据兵器的使用方法、大小和重量来表现人物的动作，使画面生动，有重量感。

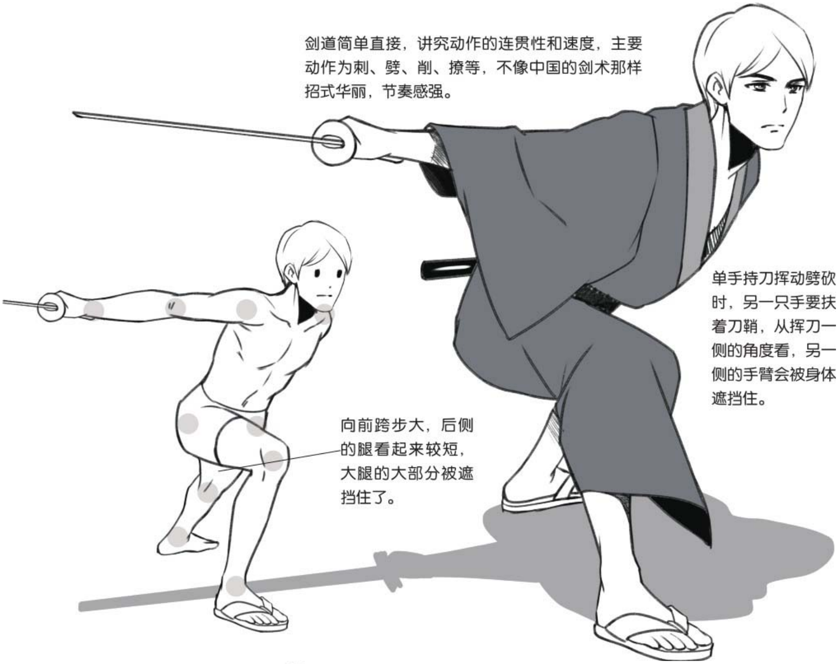
1.2.1 剑术

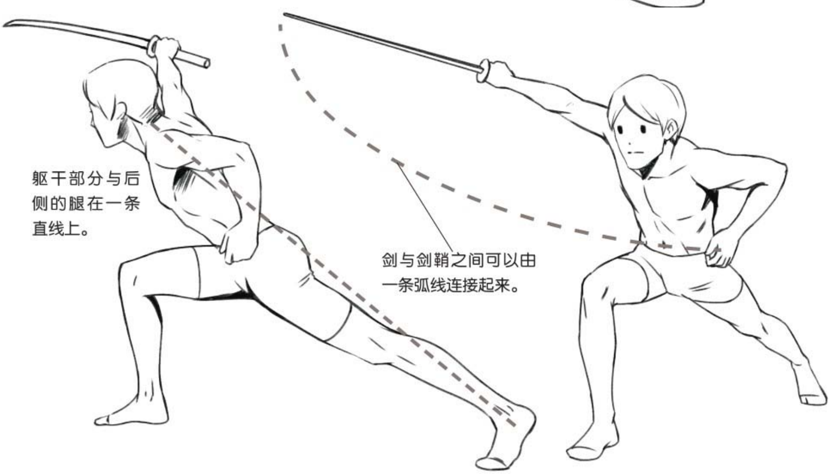

中式的剑比较
短，单手即可使
用。
仰视角度下，可以
清楚地看到人物身
体呈一字形，双臂
舒展，前侧的腿要
比手臂略长一些。
身体向前倾，透
视使人物头部看
起来比正常时要
大一些。
整个身体压
低，躯干上
下部分叠压
在一起。

1.2.2 刀法


中式的刀比较薄，单
面有刃，刀刃呈弧形。
刀比剑重，但也可以
单手使用。
俯视角度下，
刀尖与人物
指尖在一条
直线上。
下盘稳定是所有
武术的共同特征，
因此马步在大部
分格斗技法中都
会使用到。

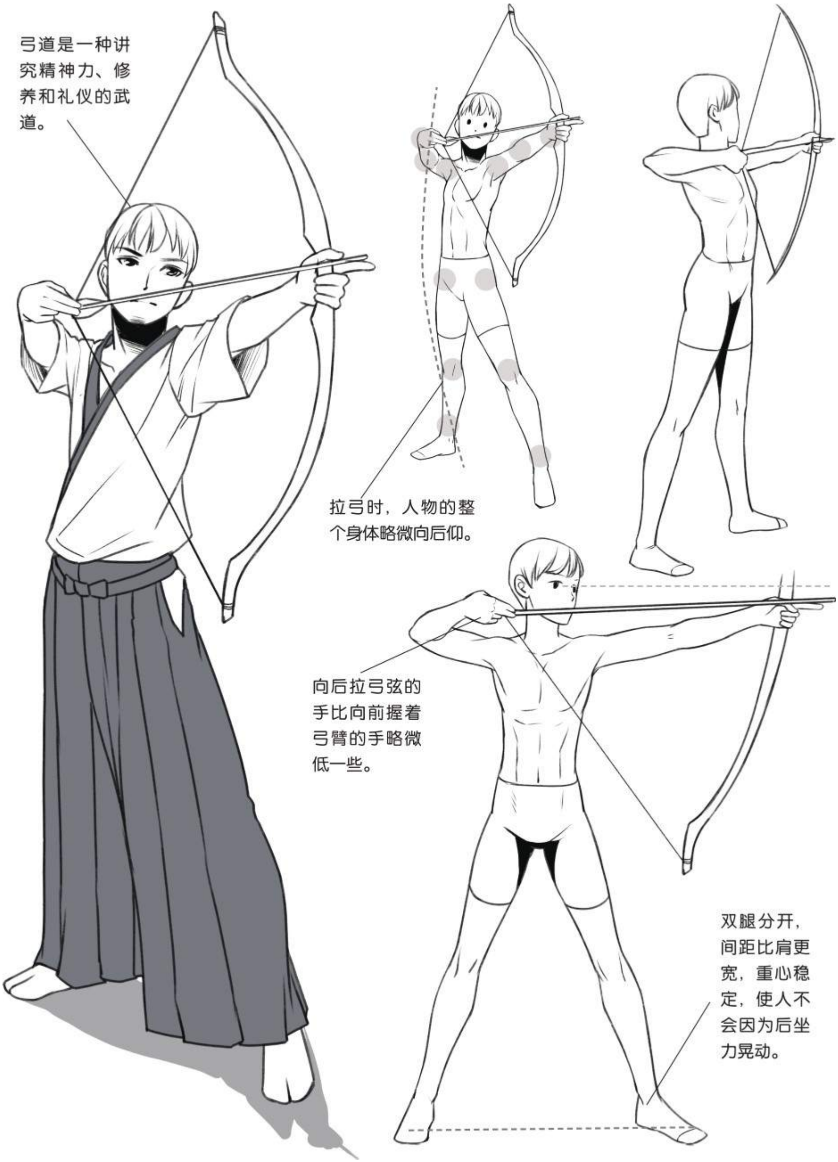
1.2.3 剑道


剑道简单直接，讲究动作的连贯性和速度，主要动作为刺、劈、削、撩等，不像中国的剑术那样招式华丽，节奏感强。
单手持刀挥动劈砍时，另一只手要扶着刀鞘，从挥刀一侧的角度看，另一侧的手臂会被身体遮挡住。
向前跨步大，后侧的腿看起来较短，大腿的大部分被遮挡住了。


躯干部分与后侧的腿在一条直线上。
剑与剑鞘之间可以由一条弧线连接起来。

1.2.4 弓道


弓道是一种讲
究精神力、修


弓道是一种讲
究精神力、修
养和礼仪的武
道。
拉弓时，人物的整
个身体略微向后仰。
向后拉弓弦的
手比向前握着
弓臂的手略微
低一些。
双腿分开，
间距比肩更
宽，重心稳
定，使人不
会因为后坐
力晃动。

1.2.5 西洋剑


人物用西洋剑格斗时，主要依靠跨步的前后变换，交替双腿的弯曲度，使持剑的手臂前后移动。
人物用西洋剑进行格斗时，单手持剑，侧身向前跨步，利用劈、刺、砍等动作进行攻击。格斗时，不拿剑的手臂在身后抬起，双腿始终大跨步分开。
西洋剑格斗的跨步幅度较大，绘制正面角度时要注意透视的表现。

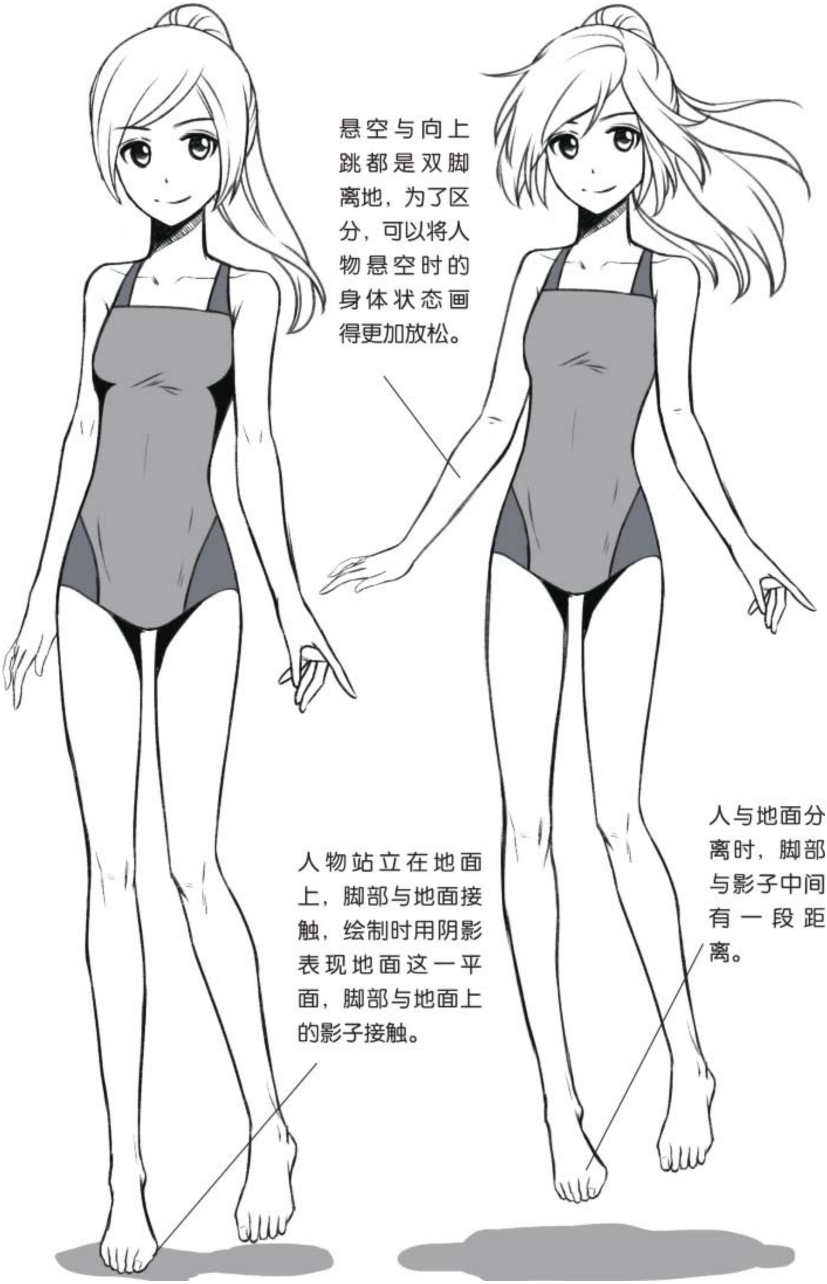
1.2.6 暗器



2 魔法动作

魔法动作是虚幻的，是现实中的人物无法做到的，绘制魔法动作时，要充分发挥想象力，突破常规。

魔法动作的绘画要点



悬空与向上跳都是双脚离地，为了区分，可以将人物悬空时的身体状态画得更加放松。
人物站立在地面上，脚部与地面接触，绘制时用阴影表现地面这一平面，脚部与地面上的影子接触。
人与地面分离时，脚部与影子中间有一段距离。



双脚紧贴地面，影子的面积很小。

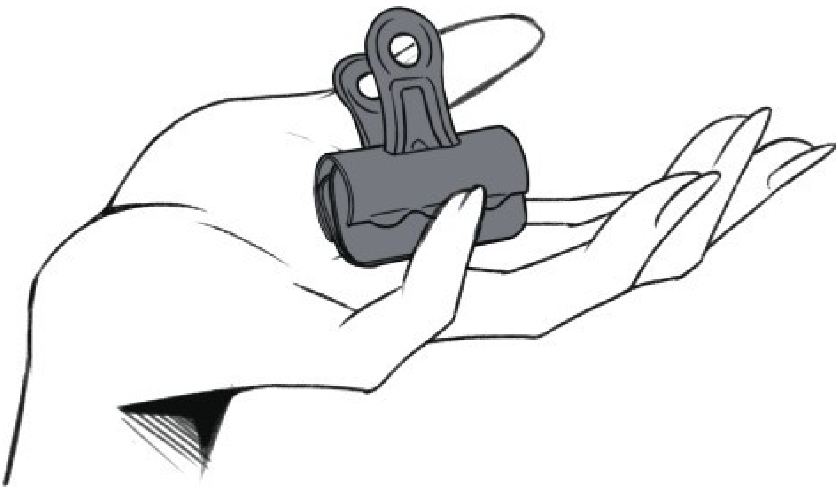


踮起脚时，脚跟部分与影子分离。



整体悬空时，地面上的影子面积很大。

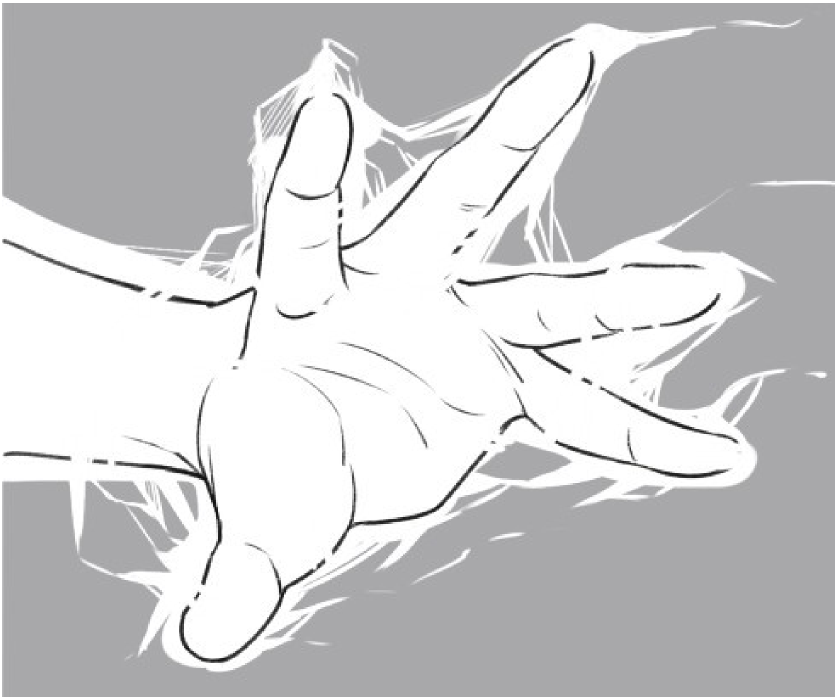
悬浮于空中的基本表现方式



利用特殊效果，我们可以将任何动作转换为魔法动作。利用短线表现夹子在空中悬浮的样子，就可以将托着夹子的动作变成神奇的魔法动作。



短线表现物体晃动升起的样子，与 向上抛起相区分。

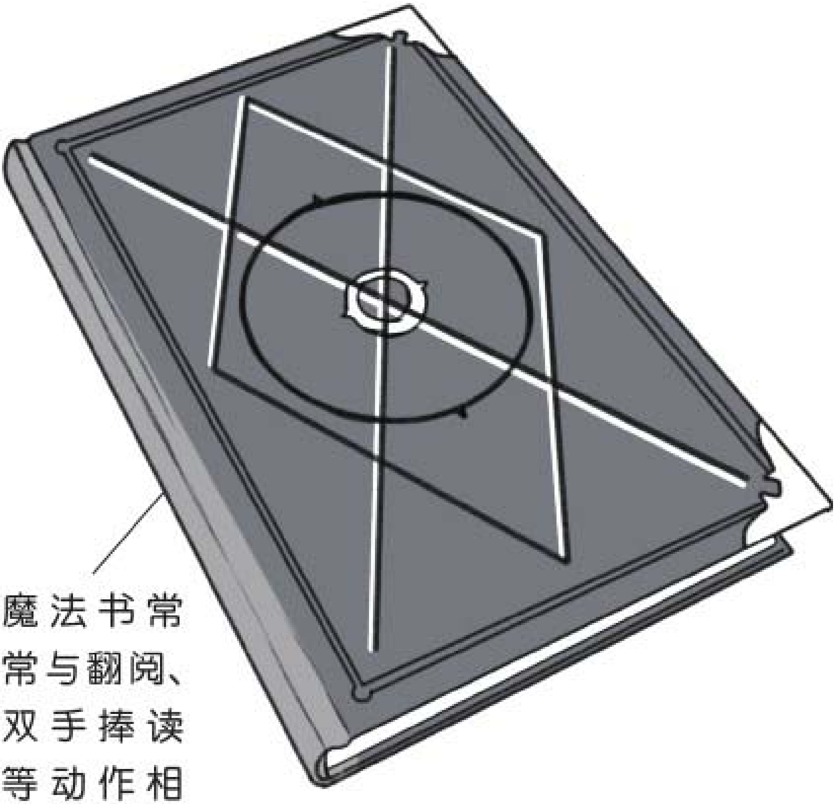


用缠绕在手上的烟雾效果，直观地表现魔法力量。



用指尖的火花和烟气表现魔法产生的高温效果。

表现魔法特效



魔法书常常与翻阅、双手捧读等动作相结合。



表现水晶
魔法时常
常要用到
抚摸和捧
着等动作。



常见的魔法道具

2.1 飞行

飞行动作是魔法动作中最常见，也是最基本的动作，绘制时要重点表现出人物悬空的状态。

2.1.1 空中翱翔的姿态



2.1.2 骑着扫帚飞行的姿态



2.1.3 坐着飞毯飞行的姿态


坐着飞毯的动作可以根据人物形象和场景需要选择不同的坐姿，绘制时可以利用辅助动作突出人物是用魔法进行飞行的。
用单手抬起的辅助动作表现人物是利用“向上”的魔法使飞毯升到空中的。


后背拱起，单手支撑在膝盖上的样子看起来很放松，可以表现出人物熟练使用魔法的样子。
以仰视角度绘制人物坐着飞毯飞行，可以强调飞毯位于空中的状态。

2.1.4 腾云驾雾的姿态


用末端尖锐的速度线表现人物快速向前飞行的样子。



2.2 施魔法

施展魔法的动作比较抽象，绘制时要利用道具和特效进行辅助，使观看者能够直观或侧面地感受到魔法力量。

2.2.1 变身动作



2.2.2 打开魔法书的动作


绘制打开魔法书
的动作时，为了
突出魔法效果，
可以让书悬浮在
空中，让书页能
够自己翻动。
飘起的头发
表现出从下
至上的魔法
力量，使人
物的动作更
具有魔幻性。
双手平展，指尖
用力，表现人物
用魔法力量使书
本展开。

2.2.3 念咒语的动作

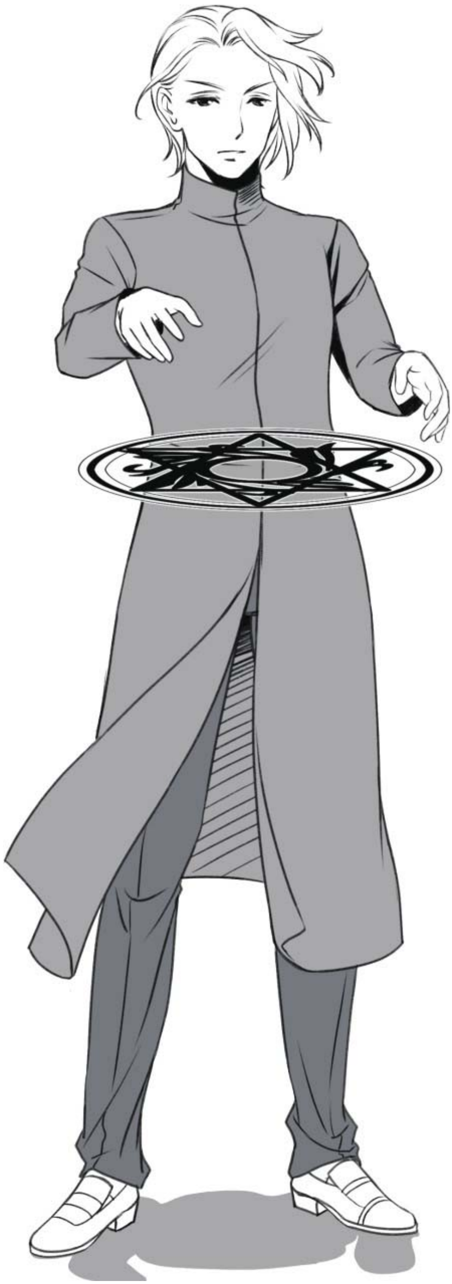

念魔法咒语时，一般要做出特殊的动作，绘制时可以发挥个人的想象力，创作出不同寻常的个性姿态。


利用手部
的发光特
效，表现
出咒语的
魔法效果。





2.2.4 布魔法阵的动作

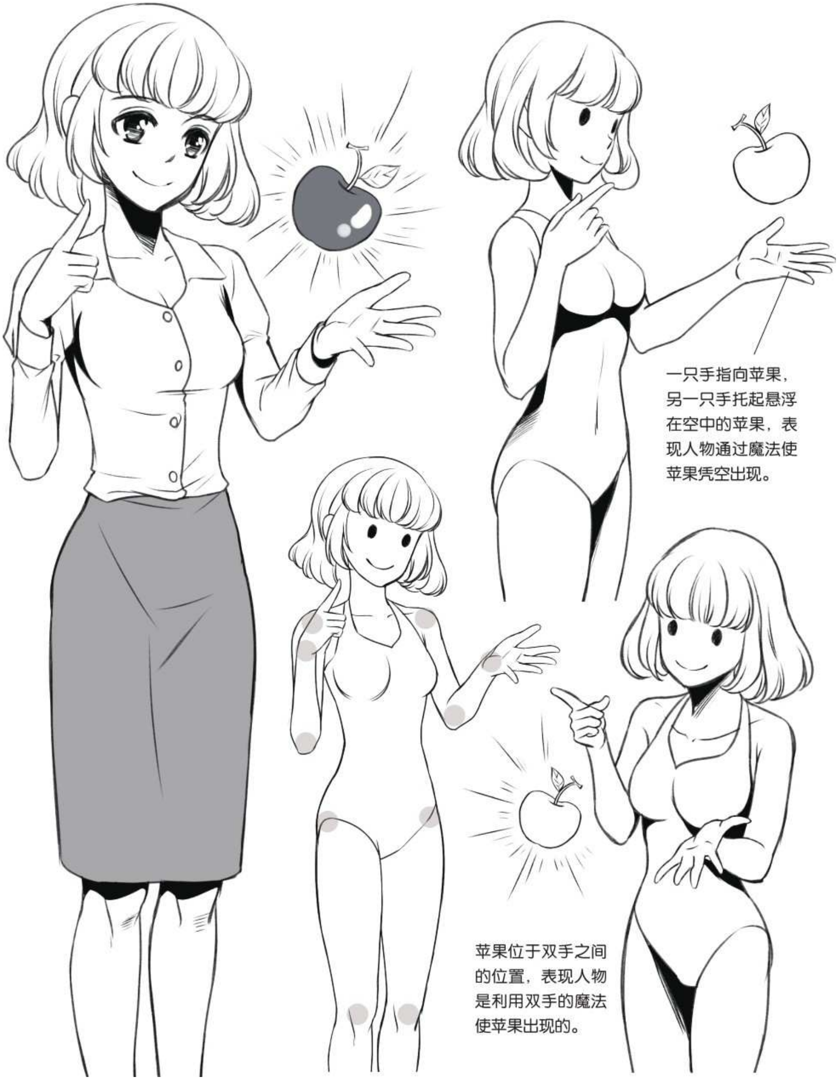




2.2.5 用魔杖发射雷电的动作


俯视角度的
透视下，侧
举的手要比
上举的手略
小一些。
单手托起，
表现魔杖与
手部发出的
魔法之间产
生作用，生
成了雷电。
略微仰视的
角度可以突
显出雷电魔
法的力量，
使人物看起
来更有气势。

2.2.6 徒手变物的动作



3 持枪动作

绘制利用枪械进行战斗的动作时，要注意不同角度下拿着枪支的手部的动态。

持枪动作的绘画要点

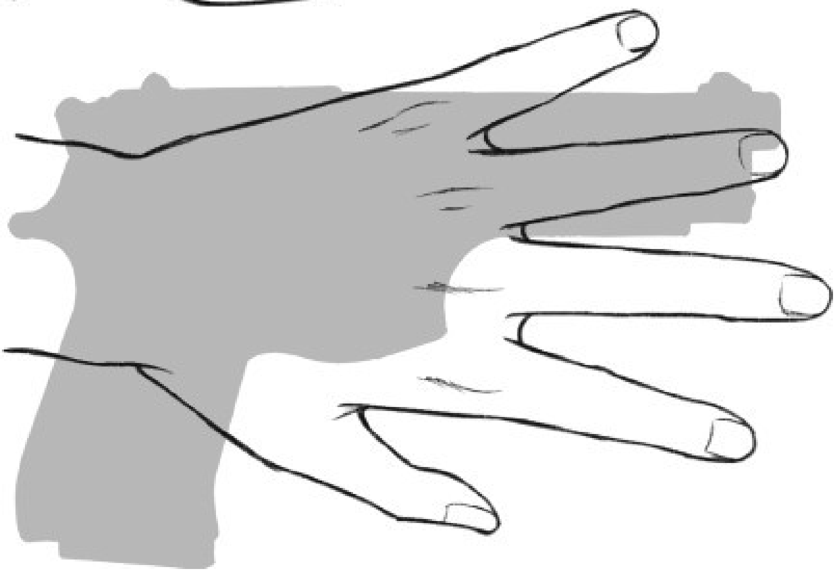


绘制持枪动作前我们要先了解手枪的构造。手枪呈 L 形，枪筒部分比枪柄略长。





单手握枪时，食指扣在扳机上，拇指与其他三指握住枪柄。





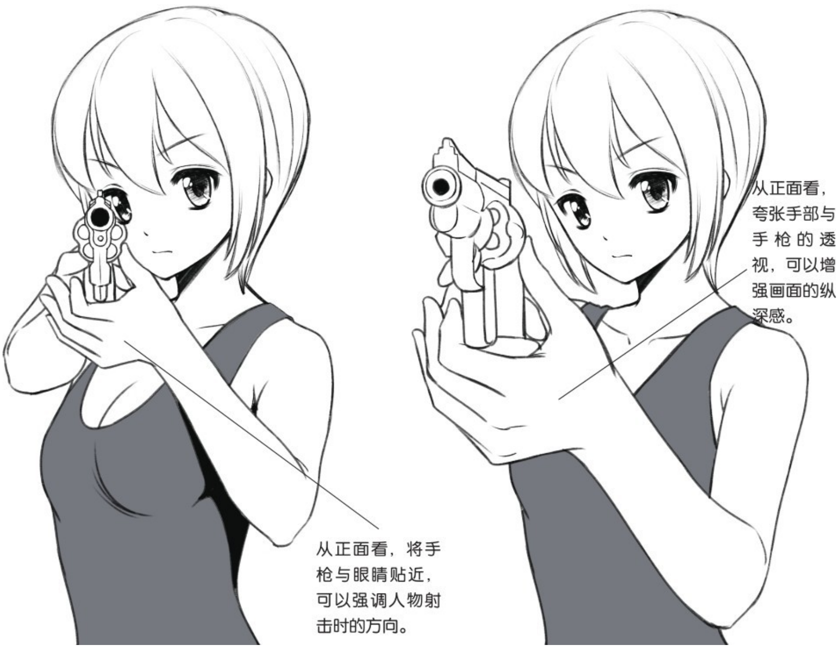
手枪的长度大约与手掌的长度相同，不同款型的手枪大小有所差异。



双手握枪时，另一只手的四只手指扣在握着枪柄的手指上。



手部与手枪



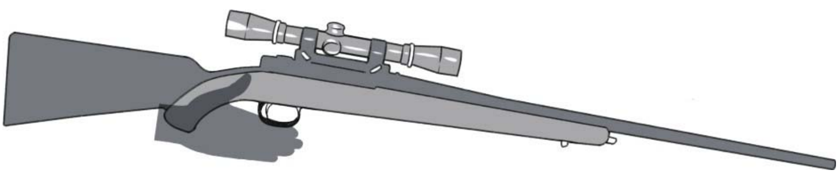
握枪动作的表现



手枪等小型枪支的长度与手部的长度相近。



冲锋枪尺寸略大，长度大约是手部的两到三倍。



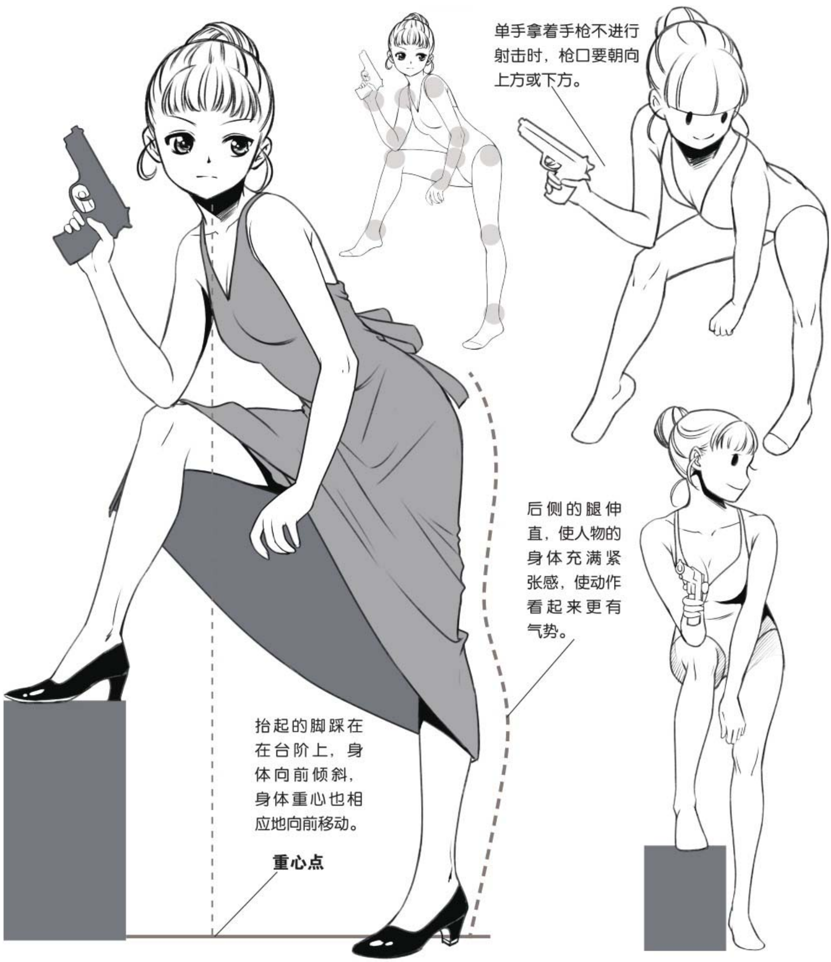
步枪等大型枪支要比手部长很多，一般要双手使用。

不同类型枪支的尺寸

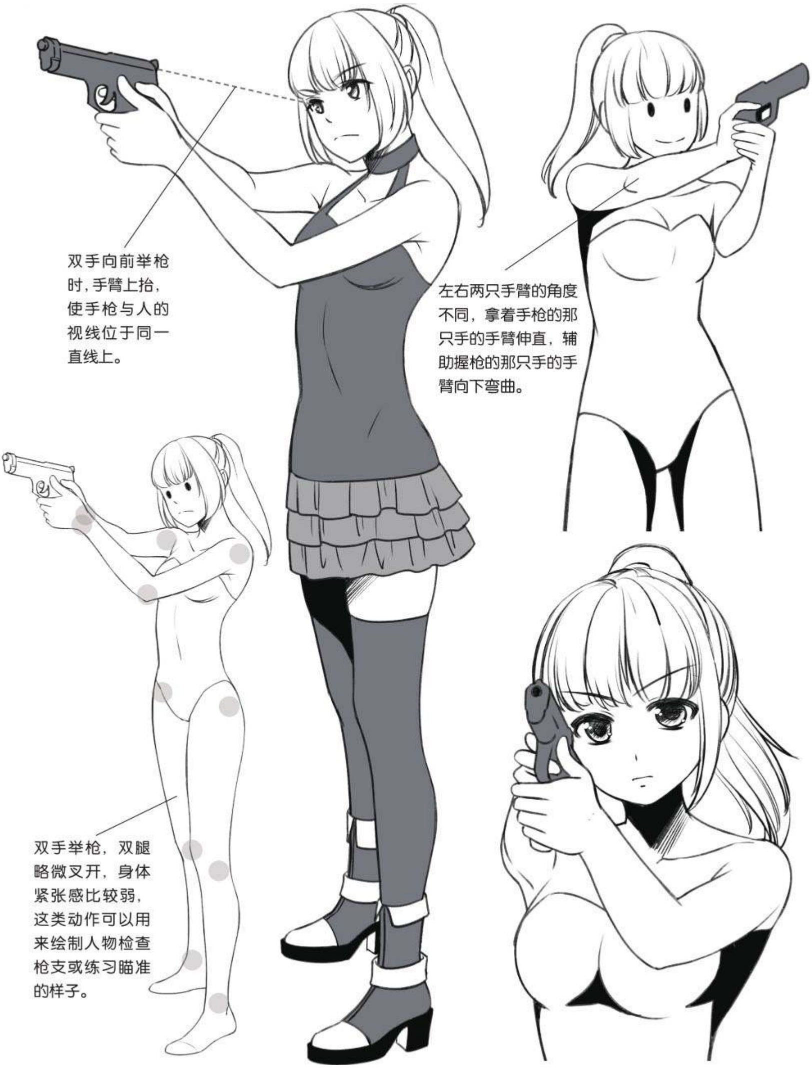
3.1 拿着手枪的动作

手枪的体积比较小，一般用单手就可以拿起。绘制时根据情景搭配不同的肢体动作，突出战斗气氛。

3.1.1 单手举枪的动作



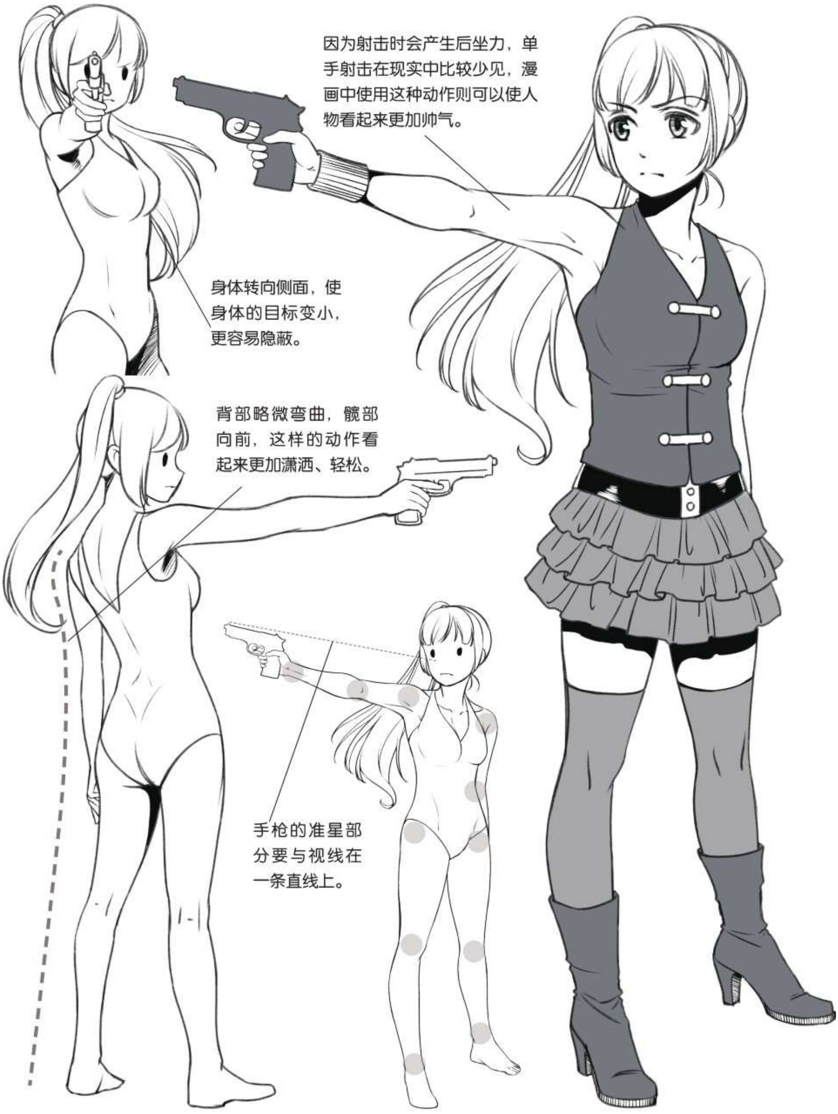
3.1.2 双手举枪的动作



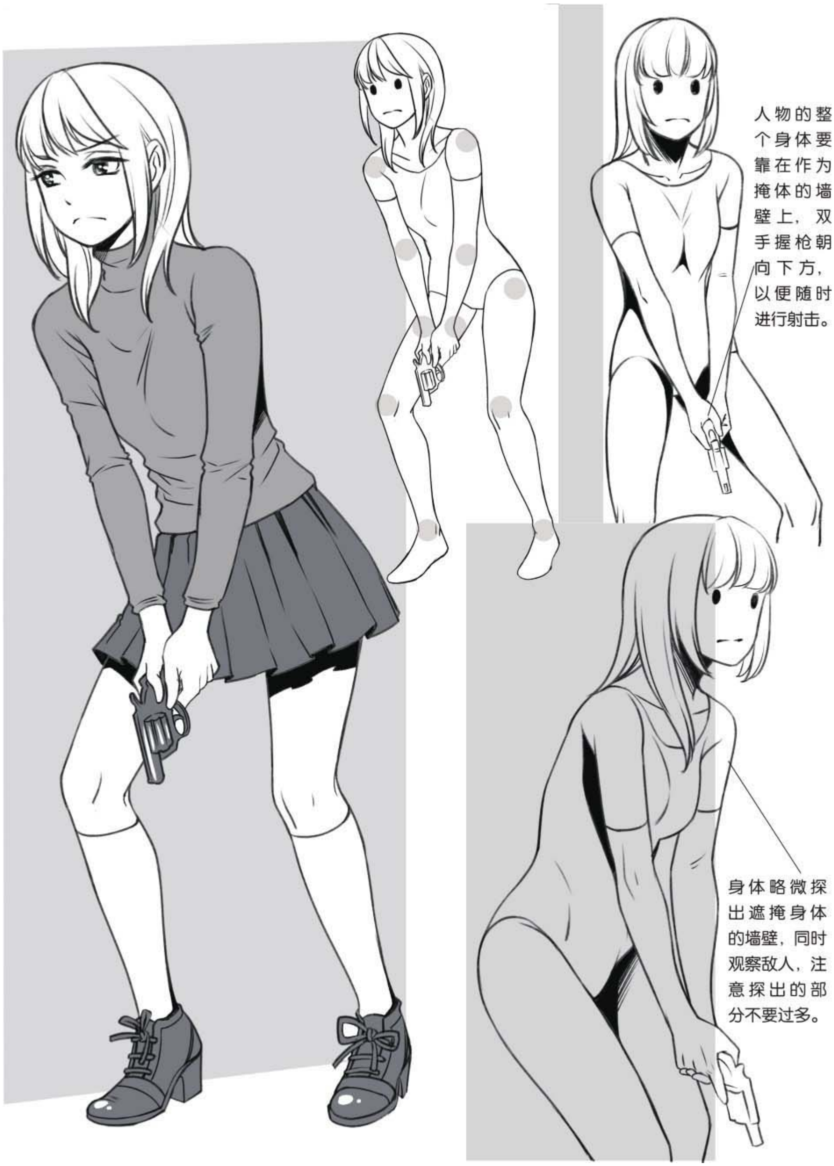
3.1.3 双手拿枪向前射击的动作



3.1.4 单手持枪射击的动作



3.1.5 拿枪躲在墙后的动作


人物的整个身体要靠在作为掩体的墙壁上，双手握枪朝向下方，以便随时进行射击。
身体略微探出遮掩身体的墙壁，同时观察敌人，注意探出的部分不要过多。

3.1.6 换子弹的动作


换子弹时，视线要
看向手枪的方向。
一只手拿着手
枪，另一只手从
枪柄下方将子弹
弹匣按进去。


手部遮住枪柄，
位于外侧的子弹
弹匣比枪柄长，
露出一小部分。





3.2 拿着其他枪械的动作

机枪的体积比较大，需要使用双手，甚至整个上半身的力量使用。

3.2.1 拿着小型冲锋枪的动作



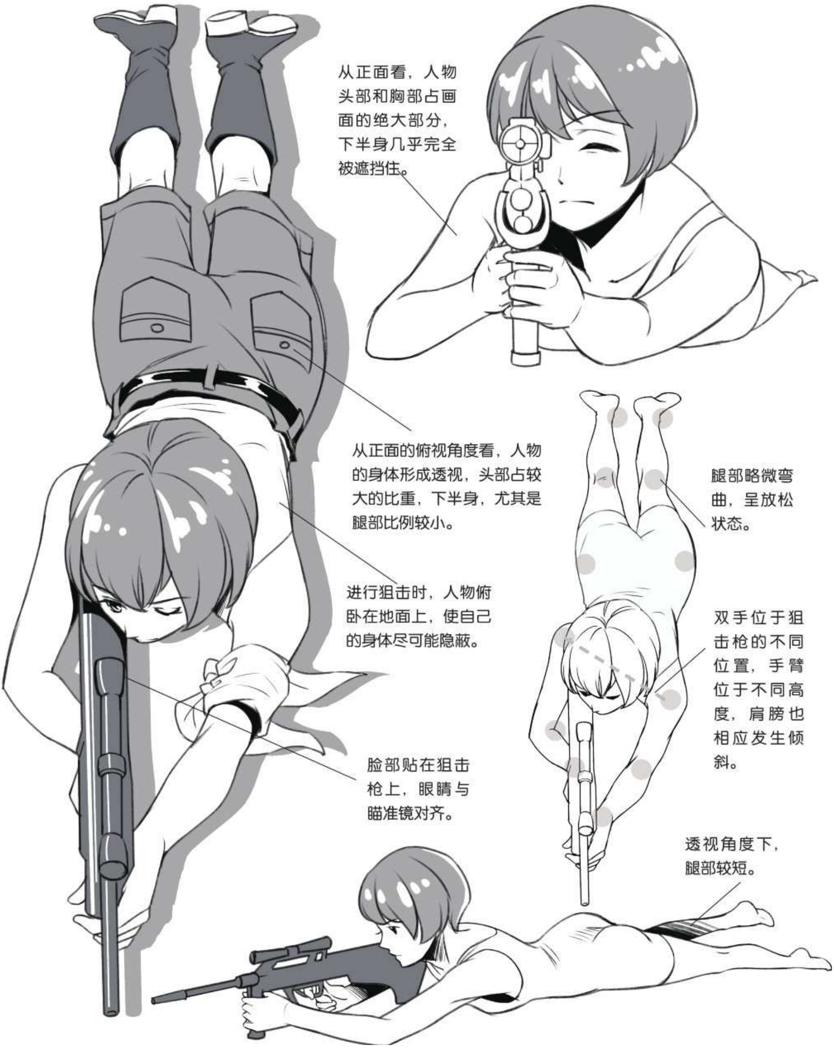
3.2.2 抱着机枪的动作



3.2.3 扛着机关炮的动作


在扛起重量较大的枪械时，人物较为用力，枪头部分会略微向上抬起。
从正面看，人物的眼睛与瞄准镜对齐。
机关炮体积大，重量沉，即便是身体健壮的男性，也要跪在地上，用肩膀扛起才能使用。

3.2.4 狙击的动作


从正面看，人物头部和胸部占画面的绝大部分，下半身几乎完全被遮挡住。
从正面的俯视角度看，人物的身体形成透视，头部占较大的比重，下半身，尤其是腿部比例较小。
腿部略微弯曲，呈放松状态。
进行狙击时，人物俯卧在地面上，使自己的身体尽可能隐蔽。
双手位于狙击枪的不同位置，手臂位于不同高度，肩膀也相应发生倾斜。
脸部贴在狙击枪上，眼睛与瞄准镜对齐。
透视角度下，腿部较短。